CASUS BELLI

1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines

70 *juillet août 92*

Un jeu de rôle complet
Le Petit Peuple

La licorne : mythe et réalité !

Dossier wargame
1860 - 1914 l'expansion coloniale

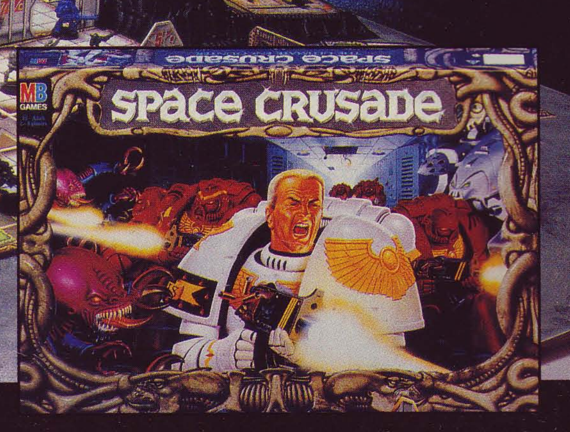


255 FB - 9 FS - 5.50 $can


oüi
102.3 FM

" - Allo? Marine Scott au rapport. Secteur 3 nettoyé. Mission accomplie.
- Pas si vite! Avez-vous détruit l'unité de montage?
- Non, je pensais...
- FAITES-LE IMMEDIATEMENT! Question de vie ou de mort. Allo... Scott!... SCOTT!?"





SPACE CRUSADE™

DES COURSIVES DE VAISSEAUX SPATIAUX AU FIN FOND DE L'ANTRE DES SORCIERS, L'AVENTURE VOUS DÉFIE !

HEROQUEST™



LES SUPPLÉMENTS POUR HEROQUEST

- **LE RETOUR DU SORCIER**
16 FIGURINES,
DES ÉLÉMENTS DE DÉCORS,
10 NOUVELLES QUÊTES.
- **LES SORCIERS DE MORCAR**
16 FIGURINES, DONT LES HOMMES D'ARME,
5 QUÊTES ET DE NOUVEAUX SORTS.
- **KARAK VARN**
LA CAMPAGNE POUR SECOURIR L'EMPEREUR ASSIÉGÉ: 17 NOUVELLES FIGURINES, DES DÉCORS, ET 10 SCÉNARIOS.
- **LE KIT FORTERESSE**
1 PLAN DE FORTERESSE, DES AUTOCOLLANTS ET DES FICHES POUR PERMETTRE AU JOUEUR SORCIER DE CRÉER SES PROPRES QUÊTES, PIÈGES ET SORTS...

LES SUPPLÉMENTS POUR SPACE CRUSADE

- **MISSION DREADNOUGHT**
12 NOUVELLES FIGURINES, QUATRE TYPES DE DREADNOUGHT DIFFÉRENTS, ET LES ARMES LOURDES POUR LES AFFRONTER, DES DÉCORS ET DE NOUVELLES MISSIONS.
- **L'ATTAQUE DES ELDARS**
(PARUTION FEVRIER 92)
1 SECTION DE PLATEAU DE JEU, 48 CARTES, DES DÉCORS, ET 10 FIGURINES D'UNE NOUVELLE RACE AFFRONTANT LE CHAOS. POUR JOUER JUSQU'À 5 JOUEURS.

MB

Bellissimo

Sommaire

Scénarios

Rubriques



Couverture : Franck Sesquet

N'oubliez pas notre bulletin d'abonnement en page 37.

Ce numéro n'est complet qu'avec son encart abonnement, situé au centre.

CASUS BELLI n° 70. Juillet-août 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2ᵉ trimestre 1992. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Bernard Bitler, Franck Dion, Didier Guiserix, Florence Magnin, Reynolds. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.00 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mˡˡᵉ Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité en français par Descartes Editeur, Star Wars est un jeu West End Games édité en français par Descartes Editeur, AD&D est un jeu TSR, Mega III est un jeu édité par Casus Belli.

Éditorial

Si, durant l'été, vous passez
par Milan, Florence ou Gênes,
Barcelone ou Madrid, par Bruxelles,
par Eindhoven ou Utrecht,
par Genève, par Francfort,
cherchez dans l'annuaire
ou les rues commerçantes
les boutiques de jeu
qui pourront vous orienter vers les clubs
ouverts en période estivale. Un bon moyen
de travailler la langue du cru, non ?

Si vous restez en Terre du Milieu,
jetez un œil sur les autoéditions françaises.
Les possibilités de publication des éditeurs
en place n'étant pas illimitées,
et le mécénat rare, des auteurs convaincus
se tournent vers cette solution.
En dehors de la fabrication, la difficulté
de l'autoédition est la distribution :
délais de paiement et mauvais payeurs
ont fait plonger plus d'un rêveur.
Une nouvelle voie semble être
de s'associer avec une boutique,
qui a tout de même plus de poids
qu'un auteur isolé, comme Boucaniers
avec le Korrigan à Toulouse.

Et si un jeu contient de « bonnes choses »,
n'oubliez pas de l'acheter. Si tout le monde
attend que son voisin s'y mette
pour se décider, les « bonnes choses »
passeront au pilon tandis que l'auteur
audacieux se retrouvera avec dix ans de dettes.
Attention, on ne vous dit pas
d'acheter n'importe quoi,
simplement de ne pas considérer le jeu de rôle
comme un paquet de spaghetti.
Le vrai joueur peut être un peu militant
par moment...

A ce propos, j'ai reçu un courrier
d'une association qui reprochait
à un auteur français de « ne penser
qu'à faire du fric sur... tatati... tatata ».
Ce qui est tristement drôle, c'est que les gens
de cette association doivent gagner
chaque mois ce que le mieux payé des auteurs
français a jamais touché pour un jeu.
Faire du fric avec le jeu de rôle !
Elle est bien bonne.
Faudra que je la replace, tiens...

Didier Guiserix

PRÉSENT

Europe

Jusque fin juillet

Il est encore temps de participer au **13e Concours international de créateurs de jeux de société de la ville de Boulogne-Billancourt**. Seuls les jeux non édités peuvent participer. Les prix attribués sont les Gobelet d'or de la ville de Boulogne-Billancourt (10000 F), Gobelet d'argent de la ville de Boulogne-Billancourt (5000 F), Dé d'or de la Fédération française du jeu de société (5000 F), Dé d'argent de la Fédération française du jeu de société (3500 F), Dragon d'or des jeux de simulation (5000 F), deux Coupes (3500 F chaque). La remise est normalement limitée au 10 juillet mais il est possible de faire des envois postaux des maquettes de jeux (maquette complète et règles dactylographiées) jusqu'au 31 juillet, le cachet de la poste faisant foi. Tous les types de jeux de société, hormis les solitaires et les casse-têtes sont acceptés. Contact : Ludothèque du centre culturel, 22 rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 47.12.77.09.

Plédéliac

Tout l'été

La *Compagnie médiévale Mac'htiern* organise des **visites animées de la forteresse féodale de la Hunaudaye** pour découvrir la vie quotidienne de la Bretagne au XIV[e] siècle. Visites tous les jours sauf le mardi (sur rendez-vous pour les groupes). Renseignements : Compagnie médiévale Mac'htiern, Le bas-Trébulin, La Baussaine, 39190 Tinténiac. Tél. : (16) 99.66.70.84.

Parthenay

8/19 juillet

Comme chaque année de très nombreuses manifestations à Parthenay.

● Du 4 au 19 juillet, les *Semaines de l'Hexagone* proposent un **séjour ludique** pour les wargameurs et les rôlistes, avec le 15, *Kaal Ghut*, un **grandeur-nature** dans le cadre du FLIP (Festival Ludique International de Parthenay). Pour tous renseignements sur le séjour : Semaines de l'Hexagone, 37 rue Nationale, 55200 Lérouville. Ou minitel 3615 Akela, bal Le Fleg'. Ou téléphone : (16) 29.91.34.88.

● Du 4 au 19 juillet, **démonstration de paintball** par l'association *Virtuel* de Niort.

● Tous les jours : **animations et tournois** par *Descartes Editeur* (Armada, Rencontre cosmique, Grands Stratèges et Illuminati) et *Casus Belli*. L'association *Stratégos* met à la disposition du public **120 jeux de société** différents, présente les As d'or (jeux primés), organise un **concours de figurines** (avec Prince August) et de photographies. Les 40 animateurs Stratégos se reconnaîtront à leur chapeau melon de couleur vive.

● Le 10, *Loth Production* et *Stratèges & Maléfices* organisent un **grandeur-nature** : *Meurtre au Comité central.*

● Le 11, la société *Paradoxes* organise un **grandeur-nature médiéval** sur 24 h non stop. Paradoxes SARL, 100 avenue Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (1) 40.12.28.60.

● Du 4 au 12, l'association *Ordalie* propose, au palais des Congrès, des **animations, initiations et démonstrations** sur des jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. Du 4 au 5, exposition sur les jeux de rôle ; du 6 au 10, initiations les après-midi ; le 11 et 12, animations diverses, **tournois de Blood Bowl et de Zargos**. Renseignements : Thierry Blais, 6 rue Vallée Monnaie, 86000 Poitiers. Tél. : (16) 49.01.06.51.

● Du 13 au 19, *La Compagnie de l'Emeraude*, club de Cholet, propose des **démonstrations** de jeux avec figurines médiévales, des jeux de rôle sur table, jeux de plateau, peinture de figurines, etc.

● Le 16, *Slain's Castle*, par *Loth Production* et *Stratèges & Maléfices*, une grande **soirée dans un château en Écosse**.

● Les 18/19, *Les ombres d'Allicante*, reprise du **grandeur-nature médiéval-fantastique politique** de *Stratèges & Maléfices* de Blain 91. Contact pour S&M : Erwann Caillarec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : (16) 40.54.95.71.

● Pour tous renseignements et contacts sur Parthenay : Dominique Guittard, équipe Flip, tél. : (16) 49.95.24.20 ou (16) 46.94.03.77 poste 408.

Toulon

10/13 juillet

Pour son 10[e] anniversaire, le **France Sud Open** (FSO) se met en quatre pour quatre jours de tournois comprenant les épreuves traditionnelles : jeux de rôle (3 rondes sur 7 jeux par thèmes. Samedi matin – Fiction : James Bond (?), Star Wars, Hawkmoon, Shadowrun, Cyberpunk, Berlin XVIII, Empire Galactique. Samedi après-midi – Fantastique : Paranoïa, L'appel de Cthulhu, Maléfices, Magna Veritas, La méthode du Dr Chestel, Chill, Capitaine Vaudou. Dimanche matin – Médiéval-fantastique : AD&D, Rolemaster/JRTM, Warhammer, Stormbringer, Empires & Dynasties, RuneQuest, Bloodlust. Le vendredi : wargames historiques et fantastiques (antique, médiéval, napoléonien, Warhammer 40.000/battle/epic), semi-réels (sélection pour le jeu médiéval-fantastique du samedi). Dimanche soir : semi-réel sur Hurlements limité à quarante personnes sachant faire des tours de balladins, avec Jean-Luc Bizien. Lundi : semi-réel SF sur Warhammer 40.000 (mélangeant armes latex et paintball), peinture de figurines, paintball, tournoi de Diplomacy et tournoi ouvert sur tous les jeux de rôle qui étaient disponibles en 1982 (au choix des MJ, inscription des joueurs sur place).

Un Prix du jeune créateur de jeu de rôle sera décerné.

Il y aura bien sûr comme chaque année de nombreux invités, des surprises, pour ce qui est une des plus importantes manifestations française.

Renseignements : C.F.S.O./B.I.J., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80 (h.b.).

CALENDRIER

FUTUR

Commercy

15 juillet/15 août

Les Semaines de l'Hexagone organise **trois séjours ludiques** de thèmes différents.

- Du 15 au 30 juillet, c'est le congrès des belliludistes, l'occasion pour les wargameurs de la France entière de s'affronter sur des monster games.
- Du 26 juillet au 9 août, un nouveau rendez-vous rassemblera les plus importantes sociétés de jeux par correspondance (PBM Komett, Opus Ludi, Korum et AT Jeux). Il y aura de grandes parties à un tour par jour.
- Du 1er au 15 août, c'est l'assemblée des rôlistes. Parties d'un jour, campagnes d'une semaine, mille titres à disposition.

Pour tous renseignements sur ces séjours : Semaines de l'Hexagone, 37 rue Nationale, 55200 Lérouville. Ou minitel 3615 Akela, bal Le Fleg'. Ou téléphone : (16) 29. 91.34.88.

Angles-sur-l'Anglin

18/19 juillet

Excalibur, un **grandeur-nature à tendance historico-légendaire** sur le thème du cycle arthurien aura lieu à Angles-sur-l'Anglin (dans la région de Poitiers). Pour tous renseignements : (16) 49.42.83.91.

Saint-Julien les-Metz

19 juillet

L'association *Graouilly Unlimited* organise dans les fortifications de Saint-Julien-les-Metz un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignementrs : Graouilly Unlimited, 13 rue du Bac, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : Patrick au (16) 87.62. 58.96.

Vals-les-Bains

20/21 juillet

Festi-Vals du jeu est une manifestation qui aura lieu dans toute la ville et proposera toutes sortes d'activités ludiques : grands classiques, jeux de société, jeux traditionnels européens... mais aussi jeux de rôle. Renseignements : Loisirs de Vals, Le Casino, 1 av. Claude Expilly, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : (16) 75.37.49.21.

Grenoble

24/26 juillet

Pour fêter le 100e anniversaire de la naissance de J.R.R. Tolkien, la *Confrérie des Deux Tours* organise un **grandeur-nature dans les Terres du Milieu**. Confrérie des Deux Tours, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnet St-Martin. Tél. : Olivier au (16) 76.90.72.24.

Annemasse

24/26 juillet

L'association *Déréel* organise *Le pays des dieux*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Déréel, MJC Centre, 3 rue du 8 mai, 74100 Annemasse, ou Ivan Ginet au (16) 50.36.03.91.

Gourdon en-Quercy

24/29 juillet

Le club *Les Dragons joyeux* organise un **tournoi de jeu de rôle** (AD&D, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu) et un **killer** de groupe dans la riante nature à Gourdon-en-Quercy, entre Rocamadour et Sarlat. Contact : Les Dragons joyeux, MJC, rue Calmon, 46300 Gourdon. Tél. : (16) 65.41.11.65.

Grasse

25 juillet

L'office municipal de la Jeunesse de Grasse, en association avec *l'Académie de Stratégie* et le club *Jeux, Tue, Il...* prépare une **journée de sensibilisation aux différents jeux de simulation** : rôle, plateau, figurines. Renseignements : office municipal de la Jeunesse, av. Pierre Sémard, 06130 Grasse. Tél. : (16) 93.40.13.13.

Crepy-en-Valois

25/26 juillet

Les passagers du rêve, membres de la *Guilde de Picardie*, organisent un **week-end de jeu/détente** avec au programme une aventure interactive multitable sur le thème de Bernard & Jean (supplément Simulacres), Indianapolis, divers jeux de rôle et de plateau. Contacts : Sébastien Duval, 15 rue Bordet, 60890 La Villeneuve-sous-Thury, ou Olivier au (16) 44.54.74.05.

Nantes

25/26 juillet

L'association *Anciennes Croyances* organise un **grandeur-nature post-apocalyptique** dans la région nantaise. Informations auprès de Régis Tanguy au (16) 40. 48.16.94 de 10h30 à 19h.

Chinon

1er/2 août

Pour la seconde année consécutive, *Les Uchroniques* organisent un **grandeur-nature médiéval** dans le cadre du marché médiéval de Chinon. Pour informations complémentaires, écrivez à Les Uchroniques, 13 rue du Plessis, 37300 Joué-les-Tours. Ou téléphonez au (16) 47.53. 40.39 (Philippe).

Jaulny

2 août

Entre Metz et Nancy, venez participer à la **grande journée médiévale** du château de Jaulny (visite, vieux métiers, combats...). Contact : Anna au (16) 83.81.90.48 entre 14h et 18h.

Peronnas

3/24 août

C'est dans la Maison rurale familiale La Vernée à Peronnas (Ain), non loin de la Suisse, qu'auront lieu les **stages Rêves de Jeu 92** organisés par GAEL. Au programme : jeux de société, jeux de rôle, jeux de simulation historique, jeux de diplomatie, jeux classiques ; club informatique avec travail et jeux sur Mac SE, Atari, Amiga, Amstrad et console Sega et/ou Nintendo ; animations « grandeur-nature » sur des thèmes variés : James Bond, médiéval-fantastique, Space Hulk, avec fabrication de costumes et d'armes ; cours d'escrime médiévale avec épée en mousse ; enquêtes façon Agatha Christie et mini jeux de drapeau et dérivés ; accès possible à une importante ludothèque, mais aussi bibliothèque et vidéothèque ; atelier fonderie, moulage et peinture de figurines ; soirées « feu de camp et brochettes ».

Pour vous inscrire ou vous renseigner, contactez GAEL (Rêve de Jeu), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél. : (16) 72. 50.16.39, télécopieur : (16) 72.50.79.91.

Le Mans

7/9 août

Soyez l'hôte de sir Edouard du Lys, dans un **grandeur-nature fantastique** daté 1925 (coiffures et costumes d'époque obligatoires). Renseignements auprès de Gaël Malry, 78 rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : (1) 48.05.43.47.

Bordeaux

7/9 août

Les Boyens des Catacombes organisent un **grandeur-nature** qui est la suite des *Terres noires d'Askarias*, joué l'année dernière : *En route vers les monts glacés*. En dehors du jeu habituel, il y aura un banquet médiéval avec la participation de cascadeurs, musiciens et danseurs, ainsi qu'une armurerie médiévale où l'on pourra se procurer des répliques d'armes anciennes, ou des armes et casques pour grandeur-nature. Renseignements : Dominique Junca, Maison municipale des jeunes d'Arcachon, 8 allée José Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. Tél. : (16) 56. 83.19.52. Ou bien 3615 Casus, rubrique Passion, mot clé Gnmag.

Montpellier

14/16 août

La Confrérie des Deux Tours organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Confrérie des Deux Tours, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnet St-Martin. Tél. : Christophe au (16) 67.75.73.41.

Périgueux

15/16 août

Les derniers jours de Kalte est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura lieu dans les environs de Périgueux. Tous renseignements auprès de Vincent au (16) 46.68.15.10.

Poitiers

29/30 août

Pour la quatrième année consécutive, la *Guilde de la fée Mélusine* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance historique**, au château de Marconnay (canton de Lusignan-Vienne). Contact : Sébastien Vadiez, 7 rue de la Rangonnière, 86600 Lusignan. Tél. : (16) 49.43.32.95.

Bar-le-Duc

29/30 août

Les Chevaliers du Duc de Bar organisent leur **3e tournoi des Hérauts**, sur deux thèmes : médiéval-fantastique et science-fiction. Il y aura aussi des parties libres et un espace vidéo. Renseignements : Les Chevaliers du Duc de Bar, 4 allée des Rosiers, 55000 Bar-le-Duc, ou Dominique au (16) 29.76.34.11.

Valence

29/31 août

La Confrérie des Deux Tours organise *Ventebraise IV*, le quatrième volet d'une saga de **grandeur-natures médiéval-fantastique**, sur le site historique de Cruas. Confrérie des Deux Tours, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnet St-Martin. Tél. : Nicolas au (16) 78.75.80.60.

Tonquédec

31 août/1er septembre

L'association de *l'Auberge de la bière noire* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** *Ar mestr ar maro*, au château de Tonquédec. Inscriptions avant le 11 août auprès de l'association, 17 rue de la Parcheminerie, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.57.46.01 (après 20h de préférence).

Paris

31 août/6 septembre

La **1re Convention européenne des jeux de simulation** aura lieu à la mairie du XVe arrondissement de Paris avec la participation de la *FFJDS*. On y jouera à Republic of Rome, 1830, Zargos, United, Empires in Arms, Imperium Romanum, World in Flames, Europa... Du 4 au 6 septembre aura lieu dans ce cadre le premier tournoi européen de Diplomacy. Pour tous renseignemens, écrire à Xavier Blanchot, 99 bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.48. 21.68.

Pays francophones

1er septembre et au-delà

Les Elfes de Lugdunum organisent un **Diplomacy par correspondance**. Renseignements aux Elfes de Lugdunum, 21 rue Barrier, 69006 Lyon. Tél. : Xavier au (16) 78.65.05.24.

Marc du Pilat

2/4 septembre

L'association *Rêve de Titans* organise *Retour à la maison*, un **grandeur-nature** qui est la suite de *La Quête des sept éclats*, celui joué l'année dernière. La Marc du Pilat se trouve dans la région de la Loire. Pour tous contacs : Mouvement Art (du) Kaos, association Rêve de Titans, 4 avenue des Combattants, 69500 Bron.

Rochebaron

4/6 septembre
L'association *Les Gardiens des vestiges du Bourbonnais et d'Auvergne* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *le tournoi de Rochebaron*. Renseignements après 17 h au : (16) 73.69.15.67 ou (16) 73.26.64.80.

Provins

5/6 septembre
Le thème des **5e rencontres du Club Pythagore** sera les jeux de rôle français d'atmosphère. Valérie et Jean-Luc Bizien (Hurlements) et Denis Gerfaud (Rêve de Dragon) seront présents avec un scénario original. Daniel Danjean (la Méthode du Dr Chestel) et Michel Gaudo (Maléfices) enverront un scénario original. Sous réserve, la présence d'Anne Vétillard (Légendes de la Table ronde) et Patrick Durand-Peyroles (Empires & Dynasties). Renseignements : Club Pythagore de Provins c/o Cyril Huet, 3 rue du Moulin de la ruelle, 77160 Provins. Tél. : (16) 64.00. 33.94.

Tournon-sur-Rhône

5/6 septembre
L'association *Turris Fortissima* et le fanzine *Guère épais* organisent une **convention multijeu** et deux **tournois de Blood Bowl et Formule Dé** à la Maison pour Tous de Tournon-sur-Rhône. Renseignements : T.F., MPT, 36 quai Gambetta, 07300 Tournon-sur-Rhône.

Velaux

5/6 septembre
La Troupe des Saigneurs organise *Les aventuriers sont de la m...* (sic), un **tournoi** sur AD&D2, L'appel de Cthulhu, INS/MV, Cyberpunk, Rolemaster et RuneQuest. Renseignements : TDS, 37 lotissement Le Portare, 13880 Velaux.

Orléans

12 septembre
Ciguë et Mandragore organise *Le Mengloirillion*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'Orléanais. Renseignements et inscriptions : Luc Tinseau au (16) 38.83.17.39.

Lyon

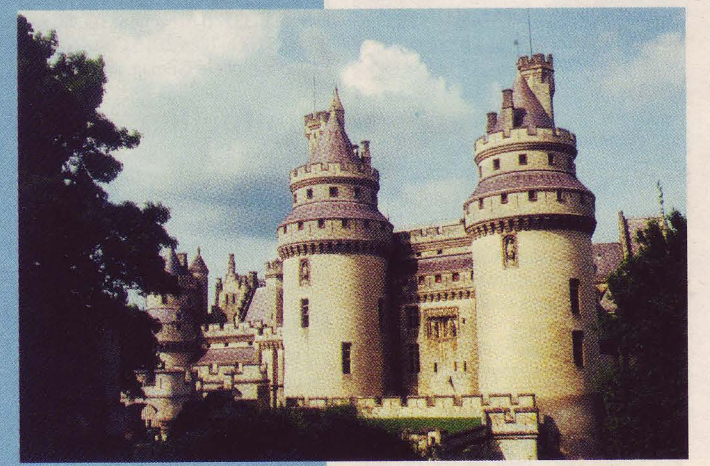
12 septembre
Les Elfes de Lugdunum organisent une **après-midi d'initiation gratuite aux jeux de simulation** (jeux de rôle, jeux de plateau) pour les 30 à 50 ans. Le lieu : 13 rue Dussaussoy, 69006 Lyon. Renseignements au (16) 78.65.05.24.

Toulouse

12/13 septembre
L'association *Histoire & Fantasy* organise **Simulations 92**, une convention de jeux de simulation, dans le hall G du parc des Expositions de Toulouse. Au menu : démonstration et initiation aux jeu de rôle, jeu d'histoire et jeu de plateau ; tournois de Zargos et Space Marine ; concours de peinture de figurines 25 mm. Contact : association Histoire & Fantasy, 49 rue de l'Industrie, 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61. 99. 08.80.

Pierrefonds

26/27 septembre
C'est dans le cadre superbe du château de Pierrefond que la *Guilde de Picardie* **fêtera le centenaire de la naissance de Tolkien**. Cette manifestation réunira l'ensemble des jeux de simulation ayant pour thème les œuvres de l'écrivain. On jouera bien entendu à JRTM mais aussi à Battle of the Five Armies, Riddle of the Ring, on reconstituera les batailles de Terres du Mileu avec des figurines. Un grandeur-nature de deux jours, organisé par *Les Visiteurs d'un soir* sera le clou de la manifestation. Un concours de dioramas est annoncé ; sur des scènes de 20x15 cm il s'agit de reconstituer des scènes de l'histoire des Terres du Milieu, figurines et thème libre, remise des prix le soir même. Un concours de scénarios y prendra aussi place : il s'agit de rédiger un scénario se déroulant dans les Terres du Milieu, thème et époque au libre choix. Le système est également libre (pas forcément JRTM donc) et les caractéristiques chiffrées non indispensables, illustrations facultatives mais des plans sont les bienvenus. Ce concours est doté en lots, le manuscrit est à remettre (et si possible à jouer) lors de la convention. Après lecture par le jury, l'annonce des résultats et la remise des prix aura lieu à Laon, lors de la convention de la Guilde de Picardie, les 31 octobre et 1er novembre. Si le scénario correspond aux critères de Casus Belli (texte ne dépassant pas 30 000 signes, caractéristiques des PNJ comprises, avec environ une demi-page de plans), il sera publié dans un numéro ultérieur. Contacts : Guilde de Picardie des jeux de simulation, 4 rue de la Fontaine, 60810 Rully. Tél. : Olivier Guillo (16) 44.54.74.05 (19 h30-21 h30), Sylvain Milstein (16) 23.96.43.95 (en journée) ou Scarlett Bocchi (1) 47.83.03.65 (pour le grandeur-nature, heures de bureau). Attention : des impératifs de disponibilité du château obligeront peut-être les organisateurs à déplacer les dates de la manifestation. Il est donc conseillé de les contacter avant de se déplacer.


Photo : G. Ozymko/Guilde de Picardie.

Roquebrune Cap Martin

26 septembre
La section jeu de rôle du Centre culture et loisir de Roquebrune Cap Martin organise un **tournoi de jeux de rôle** sur AD&D, Rolemaster, Star Wars, L'appel de Cthulhu, Rêve de Dragon et James Bond 007. Renseignements : CCL, avenue de la Plage, 06190 Roquebrune Cap Martin, tél. : (16) 93.35.20.69.

Montmedy

3/4 octobre
Le club *Le Grand Défi* organise *Dernière équinoxe à Montmedy*, un **grandeur-nature médiéval** dans une citadelle de Vauban. Contactez Le Grand Défi/Bureau des Arts de l'ICN, 13 rue Michel Ney, 54000 Nancy.

Les Mureaux

11 octobre
Le club *Les Loups de l'Apocalypse* organise son **6e tournoi multijeu de rôle** sur AD&D, L'appel de Cthulhu, Stormbringer, Warhammer, JRTM, Les Divisions de l'Ombre. Plus un concours de peinture de figurines. Renseignements : Les Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Près, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99.39.

Cergy

17 octobre
Lance & Arc vous propose de jouer à *Virus*, un **grandeur-nature** situé dans le Cergy de 2015. Renseignements : Sébastien au (16) 85.70.28.08 en juillet ou Eric au (16) 49.64.74.08 en août.

La Rochelle

23/25 octobre
L'association *Ordalie-Kheops* organise *Le siège de La Rochelle*, une **manifestation de jeux de simulation avec pour thème la mer.** Il y aura les championnats de France de Hawkmoon, In Nomine Satanis, Armada et Amirauté et la Coupe de France Capitaine Vaudou/Simulacres. En dehors des parties libres il y aura aussi des expositions sur les jeux et la mer, des conférences sur l'écosystème marin actuel et sur le siège de 1627 de La Rochelle. La manifestation aura lieu au Carré Amelot, à la salle de l'Arsenal, la chapelle des Dames blanches et la chapelle Fromentin. Renseignements : Didier Plas, association Ordalie-Kheops, 7 rue Camille Desmoulins, 17000 Villeneuve-les-Salines.

Montpellier

24/25 octobre
Montpellier Jeux et *l'Association ludique montpelliéraine* organisent un **tournoi de jeux de rôle** sur AD&D, Stormbringer, AdC, Rolemaster. Renseignements auprès de Patrick Allian, 67 rue du Moulin des sept Cans, 34000 Montpellier.

Villeurbanne

24/25 octobre
Objectif 92 est une manifestation ouverte aux associations et aux particuliers sur les jeux de rôle, de plateau, les grandeur-natures, etc. Il y aura également des tournois de Blood Bowl, Full Metal Planète... Contact associations : Sébastien et Valérie Salvador, 2 rue Persoz, 691000 Villeurbanne, tél. : (16) 78.03.74.28. Contact particuliers : Jean-Michel Bolliet, 7 av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne, tél. : (16) 78.93.42.27 (entre 19 h et 20 h).

Quétigny

24/25 octobre
La section jeux de rôle de la MJC de Quétigny annonce qu'elle organise la plus grosse **convention de jeu** de la région dijonnaise. Contact : MJC, section jeux de rôle, rue des Prairies, 21800 Quétigny.

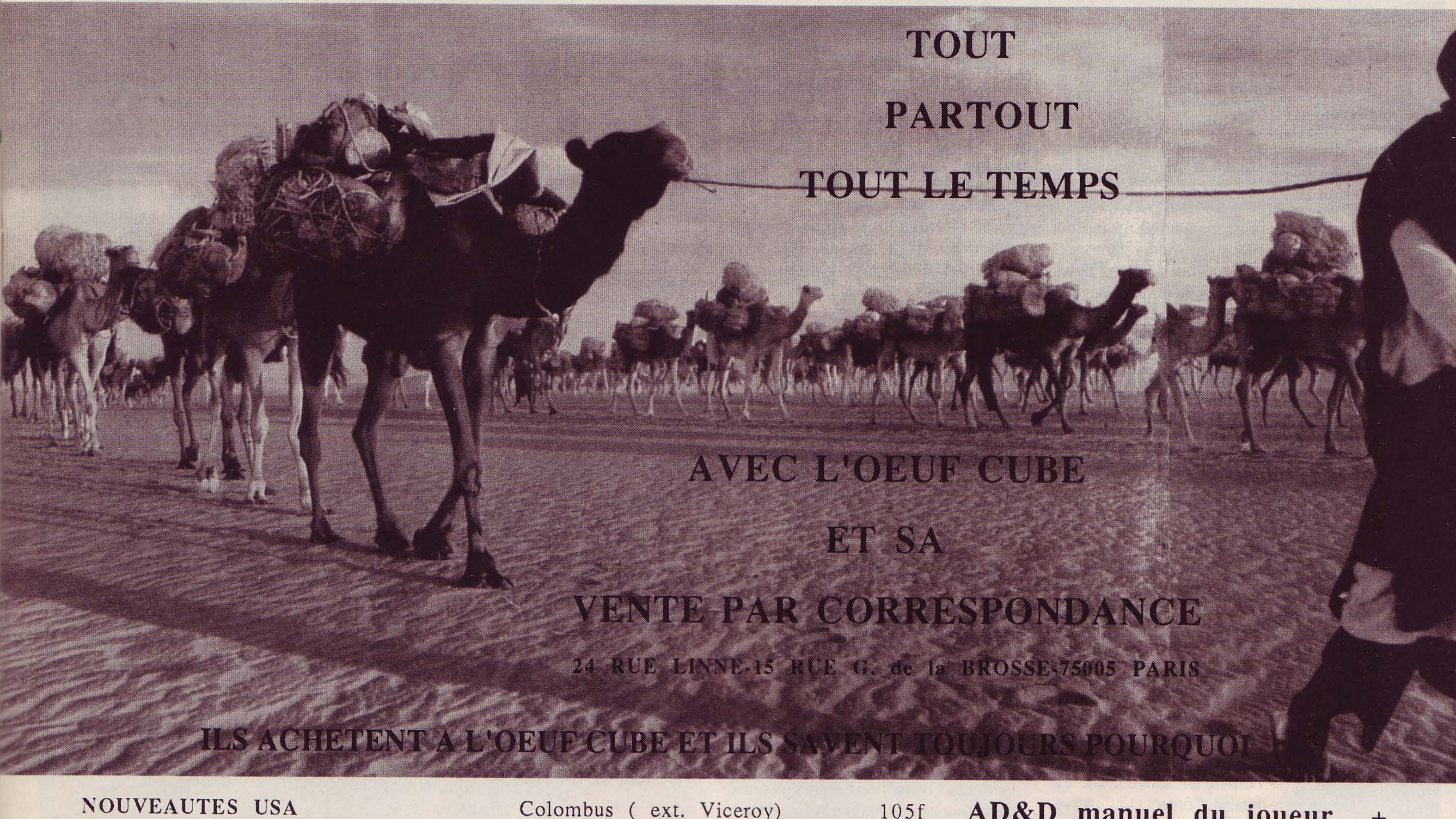
Auch

30 octobre/1er novembre
Ex Calce Liberare organise dans une abbaye médiévale deux **grandeur-natures médiéval-fantastique** limités à trente joueurs chacun, costumes fournis. Dans le même cadre aura lieu une **convention sur les jeux de simulation et le Moyen Âge** avec jeux de rôle, wargames avec figurines, troubadours... Renseignements auprès de Thierry Sabathe au (16) 62.36. 65.45.

Laon

31 octobre/1er novembre
La convention de la Guilde de Picardie aura lieu dans la haute ville de Laon. Le programme regroupere comme d'habitude de tous les genres de jeux de simulation, avec des démonstrations et animations variées, des nouveautés, et la présence de nombreux auteurs et dessinateurs. Renseignements : Patrick Degembe, 5 rue Jacques Hallat, 02000 Laon. Tél. : (16) 23.20.32.66 ou François au (16) 23.24.51. 61.

MAGASIN ET SERVICE PAR CORRESPONDANCE OUVERTS TOUT L'ETE



NOUVEAUTES USA

Shadow tech (battletech)	120f
Fearful passage (cthulhu)	155f
Villians unlimited (heroes)	160f
Megatraveller journal n°3	105f
Hacker (Steve Jackson)	160f
GURPS Illuminati	135f
GURPS Imperial Rome	135f
Uncle Albert's catalog from hell	160f
Tales from the Forlorn (cyber.)	80f
Kaldor kingdom (Harn)	145f
Castle of harn	130f
Pilot's Alamanic (reprint)	160f
Sorcerers of Pan Tang (storm)	150f
Shadowbeat (shadow. source b.)	120f
Diablerie: Mexico (vampire)	80f
Infiniverse update (torg)	145f
Central valley gate (torg)	95f
Mission to Lianna (Star wars)	80f
Eidolon city in the sky (ICE)	145f
Race for Tunis	145f
Crossbows and cannon	240f
Bloody Kasserine GDW	145f
Troubled waters (Harpoon)	80f
Four battles of ancient world	200f
Colombus (ext. Viceroy)	105f
La bataille de Ligny	385f
La bataille de quatre bras	305f
Prelude to disaster	270f

NOUVEAUTES FRANCAISES

Adversaire (J. Bond)	159f
Du sang dans les ténebres(warh)	109f
Insh'Allah (in nomine)	126f
Ecran Bitume	89f
Le général Cracken (star wars)	85f
Fighters battle book (star wars)	79f
Le domaine du mal (star wars)	75f
Grimoire prat. de Pixaud (torg)	119f
Ayale (torg)	169f
L'enclume et le marteau(b. lust)	144f
Poussiére d'ange(bloodlust)	144f
Flocons de sang (bloodlust)	144f
Cyberpunk	237f
Night city (cyberpunk)	219f
Sorciers de Pan Tang (storm)	134f
Les secrets oubliés (runequest)	210f
Empire ténebreux (hawkmoon)	138f
Dragon noir n° II	245f

AD&D manuel du joueur +
Manuel du maitre 300f
Wizard spell cards 119f
GDW First to fight 295f
Lanceur PGP 870f

SPECIAL VACANCES

FRANCAIS

Bloodlust	236f

ANGLAIS

AD&D Dragon lance adv.	50f
AD&D Greyhawk adv.	50f
AD&D Wilderness survival	50f
Les 3 livres AD&D	100f
AD&D Darksun	145f
DMGR4 Monster mytology	110f
MC14 Fiend folio monster	80f
DSR2 Dune trader accessory	80f
Gama world (revised)	145f
PHRB7 complete bard's	99f
ASL Gung Ho	330f

LOUEZ DES LANCEURS PAINTBALL, pour la journée, le W.E., pour des groupes ou des collectivités (PRIX SPECIAUX).....à Paris et en province-RENSEIGNEMENTS AU (16 1) 43 31 91 02
TRACER 220F le WE -100F la journée en semaine -SHERIDAN PGP: 150f le W.E.-75F la journée en semaine RESERVATION AU (16 1) 45 87 28 83-PENSEZ Y AU MOINS UNE SEMAINE A L'AVANCE POUR LE W.E. VOUS ETES NOMBREUX....

ACHETEZ DES LANCEURS A DES PRIX CANON:

1 THOMSON :1850F
2 RAZORBACKIII: 1650F
3 PGP:870F
4 WGP AUTOCOCKER SEMI AUTO:3700F
5 F1 ILLUSTRATOR SEMI AUTO:3800F
6 TRACER: 1495F AVEC CO2 7OZ
7 PMI III SEMI AUTO: 2875F

pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur : signature obligatoire

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris Tel 16(1)45 87 28 83

NOM ________ Prénom ________
ADRESSE ________
________ TEL ________
CP ________ VILLE ________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

LES JEUX SONT POSTES EN RECOMMANDE DANS LES 48HEURES SUIVANT RECEPTION DE LA COMMANDE -PAIEMENT PAR CCP-MANDAT -CHEQUE-CB-CEE ET SUISSE 45F 1KG-78FPOUR 2 KG-DOM:100F PAR AVION POUR1KG-TOM:NOUS CONSULTER

Orléans

31 octobre/1er novembre
Le club *Au dé strié* organise un **tournoi multijeu de rôle** sur le thème humour et dérision, plus un **tournoi de Blood Bowl**, un **killer**, un **grandeur-nature**, des **démonstrations de jeux de plateau**. Contact : Au dé strié, Maison des associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans. Tél. : Pierrick Jahier au (16) 38.54.26.98.

Le Mesnil-St-Denis

8 novembre
Le *CLC Mesnil Saint-Denis* avec les clubs *Oniros* et *Ares* organisent une **journée consacrée au centenaire de la naissance de Tolkien**. Au programme (sous réserve) : des conférences sur Tolkien – l'homme et son œuvre, les langages de la Terre du Milieu, l'influence de Tolkien sur les jeux de rôle ; le combat médiéval ; des tournois sur JRTM, Lord of the Rings, AD&D, Warhammer, RuneQuest, de jeu d'Histoire (règle Bellis Antiquatis), de Warhammer Battle et Fantasy Warrior ; un concours de figurines ; des projections du *Seigneur des Anneaux*, de courts métrages inspirés de l'œuvre de Tolkien, une exposition de dessins. Contact : CLC, 4 avenue du maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil Saint-Denis, tél. : (1) 34.61.99.30.

Lyon

13/15 novembre
Le **1er Salon européen du jeu et du jouet pour adultes et enfants** aura lieu à la Halle Tony Garnier.

Poitiers

21/22 novembre
Les **6e journées du jeu** sont organisées par *Hexagonal 86, Arkham, CAP Sud* et *Descartes Editeur*, avec la participation de *Casus Belli*, le *Printemps*, le *Dé à Trois faces*, la ville de Poitiers… Au programme : la nuit du jeu de rôle ; la première Coupe de France de L'appel de Cthulhu ; des tournois de Zargos, Formule Dé, Diplomacy, Blood Bowl, de wargames ; un concours de peinture de figurines ; un tournoi médiéval grandeur-nature, un killer non stop, etc. Renseignements : Frédéric Tournadre (16) 49.88.94.99 ou Laurent Thibaudeau (16) 49.45.04.90.

CÔTÉ JARDIN

Milwaukee

20/23 août
Comme chaque année, la **Gen Con**, la plus grosse manifestation mondiale de jeux de rôle (et de wargames) se déroulera au Mecca Convention Center de Milwaukee (Wisconsin). Quant à la Gen Con européenne, elle aura lieu du 13 au 15 novembre, sans doute en Angleterre, et nous vous en reparlerons.

Embourg

22/24 août
La *Guilde des Fines Lames* propose un **séminaire** pour découvrir de nombreux jeux et participer au **triathlon ludique** de la guilde. Au programme : le 22, journée des jeux de plateau ; le 23, grandeur-nature médiéval arthurien dans les Ardennes belges ; le 24, repos et jeux de rôle. Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Francfort

29/30 août
WDS et *252* présentent **l'Euro Con 92** avec des démonstrations de Society of Creative Anachronism, des tournois de Blood Bowl, Fron-Cup, Mega Space Hulk, des ateliers de peinture, plus de cent parties de jeu de rôle. Invité d'honneur : Mike Pondsmith, créateur de Cyberpunk. Le lieu : Bürgerhaus Griesheim, Schwarzerienweg 57, W-6230 Frankfurt 80, Germany, près du S-Bahn-Station Frankfurt-Griesheim. Renseignements : Martin Kliehm, In der Römerstadt 164, W-6000 Frankfurt/main 50. Tél. : +49-69-574579.

Charleroi

13 septembre
Le club *Les Compagnies d'ordonnance* organise un **tournoi Cry Havoc**. Les concurrents devront constituer leur armée en fonction d'un budget délimité inspiré par celui proposé dans le jeu Croisades. Règlement et renseignements auprès de Stéphane Martin (071/36.11.55) ou Luc Joosten (071/45.82.17).

Dworp

18/20 septembre
C'est dans les environs de Bruxelles qu'Olivier Bruneel, de la société G&V Armes latex, organise la **2e foire médiévale**. Il y aura des batailles, des tournois, des stands, des musiciens folkloriques, des jongleurs, etc. Renseignements : Olivier Bruneel, 206 rue de la Pêcherie, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : (19/32) 2.374. 63.08.

Québec

1re semaine d'octobre
À la découverte du Nouveau Monde est un **grandeur-nature** qui vous propose de découvrir l'est canadien à la façon des anciens colons, à cheval, à pied ou en chariot, avec les Indiens et une nourriture « typique ». Des visites de Montréal et de Québec sont aussi prévues. Inscriptions avant fin mai. Contact France : Philippe Géant, 16 rue Jean Moulin, 85370 Nalliers. Tél. : (16) 51.30.77.58. Contact Québec : Patrick Dezothez, 84 rue Saint-Victor, Beauport (Québec), Canada GIC 2W7. Tél. : (19/1) 418.661.53.14 (6 h de décalage).

Embourg

31 octobre/2 novembre
Ludoforum 92 est la 9e édition de la convention nationale belge des jeux, organisée par La *Guilde des Fines Lames* et avec le patronage de la fédération *Ludus*, de la *FFJDS*, de *MDS* et de la commune de Chaudfontaine. Au programme : tournois de jeu de rôle (médiéval-fantastique et années 1900), de jeu de plateau (Zargos, Full Metal Planète, Diplomatie, Blood Bowl), concours de peinture, murder-party, Warhammer 40K, expositions et démonstrations, vente aux enchères… Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Prochain numéro : 16 septembre

Date limite de réception des annonces de manifestations : 20 août.

Écrivez, ne nous téléphonez pas !
No Phone !
Pericoloso telefonar !
Nø Fönøtôn !
Utilisez les élâns pøstö !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), sachez que vous n'avez que 65 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Surtout ne donnez jamais, sous aucun prétexte, quelle que soit la raison invoquée, même si vous avez des protections magiques contre l'oubli, la perte et la destruction, une annonce de manifestation ou un article à l'un de nos rédacteurs. Ils sont tous sous l'influence d'un charme millénaire qui fait que les documents qui leur touchent les mains en dehors de nos locaux disparaissent dans une autre dimension et ne réapparaissent qu'au bout d'un temps qui varie entre sept mois et sept ans.

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

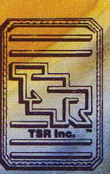
2100F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE



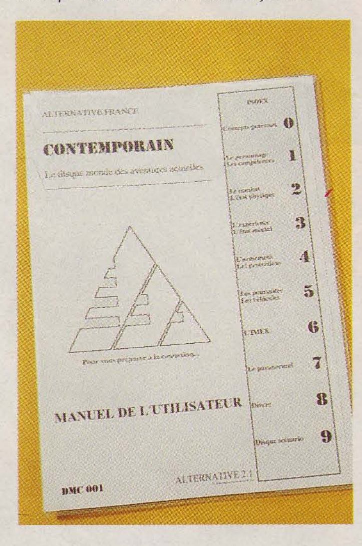
En juillet, le petit peuple est de la fête.
Les elfettes, les nymphettes, les rainettes
Et toutes les créatures en « ette »
Vous feront perdre la tête.

Alain Bigot

● Ce programmateur de jeux propose **1er Empire**, un jeu simple sur les batailles napoléoniennes. Si vous disposez d'un PC XT ou AT, de 512Ko de Ram, d'un Dos postérieur au 2.0, d'un écran VGA ou N&B, d'un disque dur, vous pouvez vous procurer la disquette pour 80 F chez Alain Bigot, 41 rue de la Chaussée, 61100 Flers. Nous testerons ce jeu prochainement.

Alternative France

● **Alternative 2.1** est un système de jeu de rôle générique dont le premier volet est : *Contemporain*. Il se présente sous la forme d'un livret souple de 96 pages (159 F), sous plastique avec quatre feuilles de tables, l'écran et deux feuilles de personnage. Pas d'illustration mais une maquette claire et agréable. L'idée directrice du jeu est de présenter chaque partie comme une aventure dans un univers virtuel géré par un ordinateur. Le premier monde proposé est le nôtre ; médiéval-fantastique et cyberpunk suivront. Contact : Alternative France, Les mas de la Garde, 125 avenue Jean Giono, 83130 La Garde. Essayez aussi le 3615 Altern qui devrait ouvrir courant juillet.



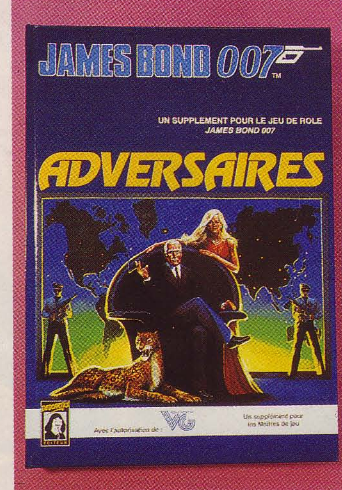
Corrège

● **Gurps**, le jeu de rôle générique de Steve Jackson est disponible en français (voir Têtes d'affiche). Doivent suivre les suppléments Conan, Bestiaire et Magie (cet été), et à la rentrée : Space. Corrège diffusera également **Roleplayer**, le magazine consacré à Gurps.

Descartes Éditeur

● *Torg* : **la trilogie des romans** est disponible (voir Têtes d'affiche). **Le guide d'Aysle** devrait être disponible, **Le grimoire pratique de Pixaud** est prévu pour août.

● *James Bond 007* : **Adversaires** est un recueil de sept adversaires, avec leur base secrète et des idées d'aventures (disponible, voir Portrait de famille p. 28-29) ; **Goldfinger II** est un scénario original (septembre).



● *L'appel de Cthulhu* : nombreux suppléments en perspective avec **Retour à Dunwich** (juillet), **Les frères de sang** (août), **Kinsport** (septembre), **Orient-Express** (novembre).
● *Warhammer* : les deux derniers volets des *Pierres du destin*, **La mort sur un rocher** et **La guerre au royaume des nains** sont prévus pour juillet et novembre.
● *Star Wars* : le **Manuel d'instruction du général Craken** est disponible, il sera suivi par un scénario **Le domaine du mal** (juillet) et le **dossier technique de L'étoile de la Mort** (septembre).
● *Jeux de plateau* : **Res Publica Romana** est prévu pour août, **Battletech** (nouvelle édition) pour septembre et **Dune** pour octobre.
● *Shadowrun* : Hexagonal passe la main à Descartes pour ce jeu. Il y aura donc une traduction de la **nouvelle version des règles, plus l'écran** et le scénario **Dragon Hunt** en octobre.
● *Mega III* : une campagne est prévue pour septembre, **Le voleur d'Ygol**.
● *Annonces* : les jeux de rôle **Ars Magica** et **Ambre** seront traduits en 1993 par Descartes. Ars Magica dans sa nouvelle version pour le début de l'année, Ambre au moment de la sortie chez Denoël du 10e tome de la saga des *Princes d'Ambre*, soit vers février-mars.

Dragon Radieux

● Non, le Dragon Radieux ne se réveille pas, il a bien disparu, mais certains numéros de ce magazine sont toujours disponibles. il est donc possible de commander des collections complètes (23 numéros + 3 hors-séries : 750 F ; il en reste quelques-unes) ; la collection Trégor (Trégor + Aventures + Atlas : 300 F), d'anciens numéros (2 à 4, 11, 13 à 18, 20, 22, 23 : 30 F chaque) ; les hors-séries de scénarios (HS 1 : AD&D, Animonde, JRTM, JB007, Strombringer, Paranoïa, RdD, AdC, E&D, Warhammer — 40 F ; HS 2 : Chill, Star Wars, Paranoïa, AD&D, Toon, Stormbringer, RdD, AdC, E&D, Hurlements — 35 F). Envois franco de port par chèque auprès de Paul et Pascaline Chion, Le Charbinat, 38510 Morestel.

Les Presses du midi

● *Empires & Dynasties* : l'Anashiva Reahna 3, **Périple en Amodan**, est disponible (voir Têtes d'affiche).

Ludodélire

● **Monza**, le troisième circuit pour le jeu Formule Dé, est sorti.
● **Le plateau modulaire** est une extension pour Full Metal Planète. Ce set de 19 éléments permet de construire divers terrains de jeu (et d'en combiner plusieurs pour former des planètes encore plus grandes). Il propose également un ensemble de nouvelles règles.

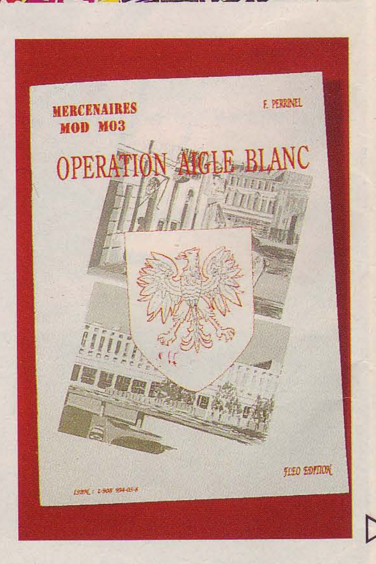
Oriflam

● **L'Empire ténébreux** pour Hawkmoon est un supplément de création française sur la Grande-Bretagne (128 p.).
● **Les sorciers de Pan-Tang** est la traduction d'un supplément pour Stormbringer (background et scénarios, 128 p.).



Fléo

● *Mercenaires* : **Opération Aigle blanc** est un supplément de 40 p. avec une aventure en Pologne et de nouveaux équipements (disponible), **Opération Triangle** est un supplément sur le Laos et la Thaïlande et sur les engins volants (72 p., parution imminente).

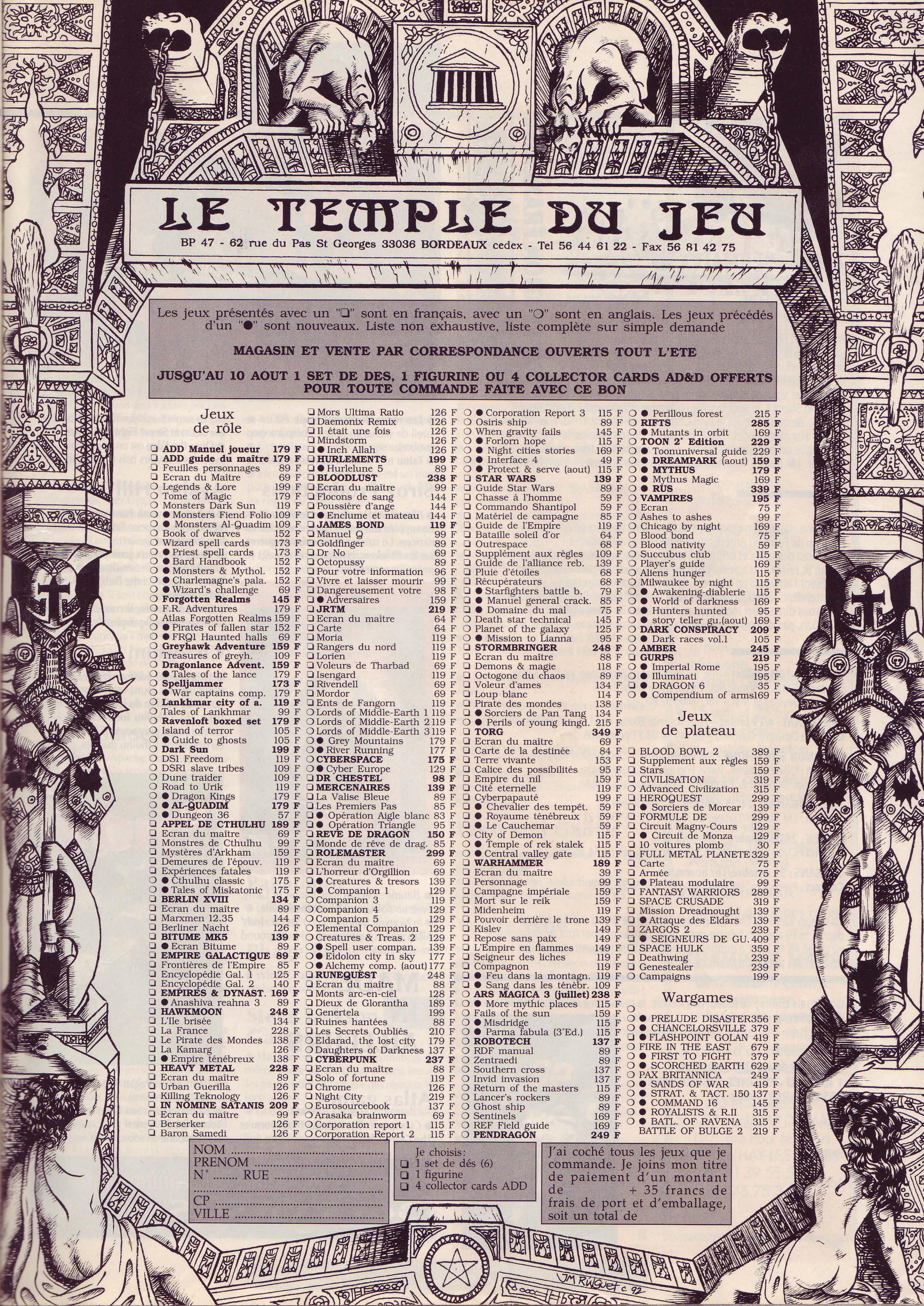


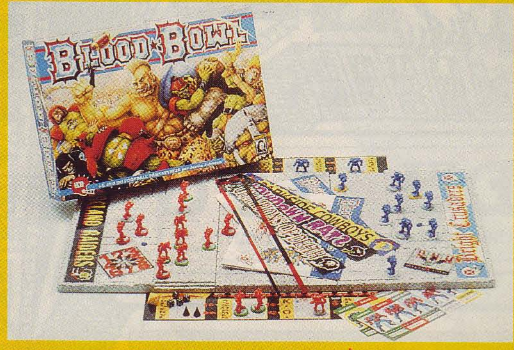
Hexagonal

● *Rolemaster* : **Créatures & Trésors** est disponible (112 p.).
● *Vampire* : la **traduction** du jeu de rôle est prévue pour septembre, l'écran suivra en octobre.

Hurlements

● **Hurlelune n° 5** est un recueil de scénarios de 96 pages.


LE TEMPLE DU JEU
BP 47 - 62 rue du Pas St Georges 33036 BORDEAUX cedex - Tel 56 44 61 22 - Fax 56 81 42 75
Les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste non exhaustive, liste complète sur simple demande
MAGASIN ET VENTE PAR CORRESPONDANCE OUVERTS TOUT L'ETE
JUSQU'AU 10 AOUT 1 SET DE DES, 1 FIGURINE OU 4 COLLECTOR CARDS AD&D OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE FAITE AVEC CE BON
Jeux de rôle
❑ ADD Manuel joueur 179 F
❑ ADD guide du maître 179 F
❑ Feuilles personnages 89 F
❑ Ecran du Maître 69 F
○ Legends & Lore 199 F
○ Tome of Magic 179 F
○ Monsters Dark Sun 119 F
○ ● Monsters Fiend Folio 109 F
○ ● Monsters Al-Quadim 109 F
○ Book of dwarves 152 F
○ Wizard spell cards 173 F
○ ● Priest spell cards 173 F
○ ● Bard Handbook 152 F
○ ● Monsters & Mythol. 152 F
○ ● Charlemagne's pala. 152 F
○ ● Wizard's challenge 69 F
○ Forgotten Realms 145 F
○ F.R. Adventures 179 F
○ Atlas Forgotten Realms 159 F
○ ● Pirates of fallen star 152 F
○ ● FRQ1 Haunted halls 69 F
○ Greyhawk Adventure 159 F
○ Treasures of greyh. 109 F
○ Dragonlance Advent. 159 F
○ ● Tales of the lance 179 F
○ Spelljammer 173 F
○ ● War captains comp. 179 F
○ Lankhmar city of a. 119 F
○ Tales of Lankhmar 99 F
○ Ravenloft boxed set 179 F
○ Island of terror 105 F
○ ● Guide to ghosts 105 F
○ Dark Sun 199 F
○ DS1 Freedom 119 F
○ DSR1 slave tribes 109 F
○ Dune traider 109 F
○ Road to Urik 119 F
○ ● Dragon Kings 179 F
○ ● AL-QUADIM 179 F
○ ● Dungeon 36 57 F
❑ APPEL DE CTHULHU 189 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Monstres de Cthulhu 99 F
❑ Mystères d'Arkham 159 F
❑ Demeures de l'épouv. 119 F
❑ Expériences fatales 119 F
○ ● Cthulhu classic 175 F
○ ● Tales of Miskatonic 175 F
❑ BERLIN XVIII 134 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Marxmen 12.35 144 F
❑ Berliner Nacht 126 F
❑ BITUME MK5 139 F
❑ ● Ecran Bitume 89 F
❑ EMPIRE GALACTIQUE 89 F
❑ Frontières de l'Empire 85 F
❑ Encyclopédie Gal. 1 125 F
❑ Encyclopédie Gal. 2 140 F
❑ EMPIRES & DYNAST. 169 F
❑ ● Anashiva reahna 3 89 F
❑ HAWKMOON 248 F
❑ L'Ile brisée 134 F
❑ La France 228 F
❑ Le Pirate des Mondes 138 F
❑ La Kamarg 126 F
❑ ● Empire ténébreux 138 F
❑ HEAVY METAL 228 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Urban Guerilla 126 F
❑ Killing Teknology 126 F
❑ IN NOMINE SATANIS 209 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Berserker 126 F
❑ Baron Samedi 126 F
❑ Mors Ultima Ratio 126 F
❑ Daemonix Remix 126 F
❑ Il était une fois 126 F
❑ Mindstorm 126 F
❑ ● Inch Allah 126 F
❑ HURLEMENTS 199 F
❑ ● Hurlelune 5 89 F
❑ BLOODLUST 238 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Flocons de sang 144 F
❑ Poussière d'ange 144 F
❑ ● Enclume et mateau 144 F
❑ JAMES BOND 119 F
❑ Manuel Q 99 F
❑ Goldfinger 89 F
❑ Dr No 69 F
❑ Octopussy 89 F
❑ Pour votre information 96 F
❑ Vivre et laisser mourir 99 F
❑ Dangereusement votre 98 F
❑ ● Adversaires 159 F
❑ JRTM 219 F
❑ Ecran du maître 64 F
❑ Carte 64 F
❑ Moria 119 F
❑ Rangers du nord 119 F
❑ Lorien 119 F
❑ Voleurs de Tharbad 69 F
❑ Isengard 119 F
❑ Rivendell 69 F
❑ Mordor 69 F
❑ Ents de Fangorn 119 F
○ Lords of Middle-Earth 1 119 F
○ Lords of Middle-Earth 2 119 F
○ Lords of Middle-Earth 3 119 F
○ ● Grey Mountains 179 F
○ ● River Running 177 F
○ CYBERSPACE 175 F
○ ● Cyber Europe 129 F
❑ DR CHESTEL 98 F
❑ MERCENAIRES 139 F
❑ La Valise Bleue 89 F
❑ Les Premiers Pas 85 F
❑ ● Opération Aigle blanc 83 F
❑ ● Opération Triangle 95 F
❑ REVE DE DRAGON 150 F
❑ Monde de rêve de drag. 85 F
❑ ROLEMASTER 299 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ L'horreur d'Orgillion 69 F
❑ ● Creatures & tresors 139 F
❑ ● Companion 1 129 F
○ Companion 3 119 F
○ Companion 4 129 F
○ Companion 5 129 F
○ Elemental Companion 129 F
○ Creatures & Treas. 2 129 F
○ ● Spell user compan. 139 F
○ ● Eidolon city in sky 177 F
○ ● Alchemy comp. (aout) 177 F
❑ RUNEQUEST 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Monts arc-en-ciel 128 F
❑ Dieux de Glorantha 189 F
❑ Genertela 199 F
❑ Ruines hantées 88 F
❑ Les Secrets Oubliés 210 F
○ Eldarad, the lost city 179 F
○ Daughters of Darkness 137 F
❑ CYBERPUNK 237 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Solo of fortune 119 F
❑ Chrome 126 F
❑ Night City 219 F
○ Eurosourcebook 137 F
○ Arasaka brainworm 69 F
○ Corporation report 1 115 F
○ Corporation Report 2 115 F
○ ● Corporation Report 3 115 F
○ Osiris ship 89 F
○ When gravity fails 145 F
○ ● Forlorn hope 115 F
○ ● Night cities stories 169 F
○ ● Interface 4 49 F
○ ● Protect & serve (aout) 115 F
❑ STAR WARS 139 F
❑ Guide Star Wars 89 F
❑ Chasse à l'homme 59 F
❑ Commando Shantipol 59 F
❑ Matériel de campagne 85 F
❑ Guide de l'Empire 119 F
❑ Bataille soleil d'or 64 F
❑ Outrespace 68 F
❑ Supplément aux règles 109 F
❑ Guide de l'alliance reb. 139 F
❑ Pluie d'étoiles 68 F
❑ Récupérateurs 68 F
❑ ● Starfighters battle b. 79 F
❑ ● Manuel general crack. 85 F
❑ ● Domaine du mal 75 F
○ Death star technical 145 F
○ Planet of the galaxy 125 F
○ ● Mission to Lianna 95 F
❑ STORMBRINGER 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Demons & magie 118 F
❑ Octogone du chaos 89 F
❑ Voleur d'ames 134 F
❑ Loup blanc 114 F
❑ Pirate des mondes 138 F
❑ ● Sorciers de Pan Tang 134 F
○ ● Perils of young kingd. 215 F
❑ TORG 349 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Carte de la destinée 84 F
❑ Terre vivante 153 F
❑ Calice des possibilités 95 F
❑ Empire du nil 159 F
❑ Cité eternelle 119 F
❑ Cyberpapauté 199 F
❑ ● Chevalier des tempêt. 59 F
❑ ● Royaume ténébreux 59 F
❑ ● Le Cauchemar 59 F
○ City of Demon 115 F
○ ● Temple of rek stalek 115 F
○ ● Central valley gate 115 F
❑ WARHAMMER 189 F
❑ Ecran du maître 39 F
❑ Personnage 99 F
❑ Campagne impériale 159 F
❑ Mort sur le reik 159 F
❑ Midenheim 119 F
❑ Pouvoir derrière le trone 139 F
❑ Kislev 149 F
❑ Repose sans paix 149 F
❑ L'Empire en flammes 149 F
❑ Seigneur des liches 119 F
❑ Compagnon 119 F
❑ ● Feu dans la montagn. 119 F
❑ ● Sang dans les tenèbr. 109 F
○ ARS MAGICA 3 (juillet) 238 F
○ ● More mythic places 115 F
○ Fails of the sun 159 F
○ ● Misdridge 115 F
○ ● Parma fabula (3°Ed.) 115 F
○ ROBOTECH 137 F
○ RDF manual 89 F
○ Zentraedi 89 F
○ Southern cross 137 F
○ Invid invasion 137 F
○ Return of the masters 115 F
○ Lancer's rockers 89 F
○ Ghost ship 89 F
○ Sentinels 169 F
○ REF Field guide 169 F
○ PENDRAGON 249 F
○ ● Perillous forest 215 F
○ RIFTS 285 F
○ ● Mutants in orbit 169 F
○ TOON 2° Edition 229 F
○ ● Toonuniversal guide 229 F
○ ● DREAMPARK (aout) 159 F
○ ● MYTHUS 179 F
○ ● Mythus Magic 169 F
○ ● RUS 339 F
○ VAMPIRES 195 F
○ Ecran 75 F
○ Ashes to ashes 99 F
○ Chicago by night 169 F
○ Blood bond 75 F
○ Blood nativity 59 F
○ Succubus club 115 F
○ Player's guide 169 F
○ Aliens hunger 115 F
○ Milwaukee by night 115 F
○ ● Awakening-diablerie 115 F
○ ● World of darkness 169 F
○ ● Hunters hunted 95 F
○ ● story teller gu.(aout) 169 F
○ DARK CONSPIRACY 209 F
○ ● Dark races vol.1 105 F
○ AMBER 245 F
❑ GURPS 219 F
○ ● Imperial Rome 195 F
○ ● Illuminati 195 F
❑ ● DRAGON 6 35 F
○ ● Compendium of arms169 F
Jeux de plateau
❑ BLOOD BOWL 2 389 F
❑ Supplement aux règles 159 F
❑ Stars 159 F
❑ CIVILISATION 319 F
○ Advanced Civilization 315 F
❑ HEROQUEST 299 F
❑ ● Sorciers de Morcar 139 F
❑ FORMULE DE 299 F
❑ Circuit Magny-Cours 129 F
❑ ● Circuit de Monza 129 F
❑ 10 voitures plomb 30 F
❑ FULL METAL PLANETE 329 F
❑ Carte 75 F
❑ Armée 75 F
❑ ● Plateau modulaire 99 F
❑ FANTASY WARRIORS 289 F
❑ SPACE CRUSADE 319 F
❑ Mission Dreadnought 139 F
❑ ● Attaque des Eldars 139 F
❑ ZARGOS 2 239 F
❑ ● SEIGNEURS DE GU. 409 F
❑ SPACE HULK 359 F
❑ Deathwing 239 F
❑ Genestealer 239 F
○ Campaigns 199 F
Wargames
○
○ ● PRELUDE DISASTER356 F
○ ● CHANCELORSVILLE 379 F
❑ ● FLASHPOINT GOLAN 419 F
○ FIRE IN THE EAST 679 F
○ ● FIRST TO FIGHT 379 F
○ ● SCORCHED EARTH 629 F
○ PAX BRITANNICA 249 F
○ ● SANDS OF WAR 419 F
○ ● STRAT. & TACT. 150 137 F
○ ● COMMAND 16 145 F
○ ● ROYALISTS & R.II 315 F
○ ● BATL. OF RAVENA 315 F
BATTLE OF BULGE 2 219 F
NOM
PRENOM
N° .... RUE
CP
VILLE
Je choisis:
❑ 1 set de dés (6)
❑ 1 figurine
❑ 4 collector cards ADD
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de
JM RUGUET c 92



FÉDÉRATION FRANÇAISE BLOOD BOWL

EN DIRECT DE L'ARÈNE

Blood Bowl ne vous suffit plus ? Vous avez tout, de la boîte de base aux suppléments, vous portez vos pin's et vos tee-shirts avec fierté, vous avez votre carte de la fédération, vous connaissez chaque numéro de Blitzer par cœur et vous en voulez encore plus ? Procurez-vous vite Run And Shoot !, le seul fanzine entièrement consacré à Blood Bowl ! Et, gage de qualité, c'est le Vice-Champion de France 91/92, Jean-Michel Bolliet qui est aux commandes ! Pour publier un de vos articles, faire connaître votre ligue ou partager le fruit de votre imagination débordante, une seule adresse : J.M.Bolliet, Run And Shoot, 7 avenue R.Rossellini, 69100 Villeurbanne.

EN DIRECT DU STADE : les Rebels en seconde division !

La saison reprend en octobre pour les Rebels de Marseille, l'équipe de Football Américain préférée de Jeux Descartes ! Après leur première et brillante saison sous la poigne de fer du québéquois Stéfan St Julien, qui a porté l'équipe en seconde Division, les joueurs attendent à présent l'arrivée d'un nouvel entraîneur d'outre-Atlantique. En attendant, les voilà parrainés par l'équipe US des EAGLES de Philadelphie, c'est vous dire si leur moral est au beau fixe ! Et après avoir vu les juniors en action, pas de doute, la relève pour les années futures est assurée !

TOURNOIS OFFICIELS

TOULON : 10/13 juillet – 10e Tournoi France Sud Open au Fort Faron
Contact : Comité France Sud Open, 6 rue Léon Blum
83500 La Seyne sur Mer – Tél. 94 06 07 80

PARTHENAY : 4/19 Juillet – FLIP, tournoi Blood Bowl : 11/12 juillet
Contact : Dominik Guittard – tél. 49 94 03 77 poste 408

TOURNON SUR RHONE : 5/6 septembre – Convention Multi Jeux
Contact : Olivier Massis, Turris Fortissima/Guère Epais, le château, 14 place A. Faure, 07300 Tournon sur Rhône

VILLEURBANNE : 24/25 octobre – Objectif Jeux 92
Contact : J.M. Bolliet/Danger de Mort – Tél. 78 93 42 27

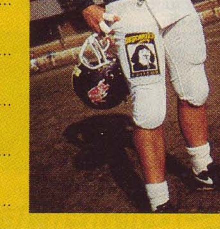
ISTRES : 24/25 octobre – Odysséa 92
Contact : Crazy Orque Saloon, Jean Jacques, tél. 91 54 36 59

ORLEANS : 31 octobre/1er novembre
Contact : Pierrick Jahier, Au Dé Strié – Tél. 38 54 26 98

La saison 92/93 du Championnat de France de Blood Bowl a débuté depuis le 19 avril ! N'hésitez pas à nous contacter pour tout renseignement au (1) 46 48 48 26 et n'oubliez pas de nous faire parvenir vos feuilles de résultats pour figurer au classement.

Oui, je fais comme ce joueur des Rebels, je m'inscris à la Fédération Française de Blood Bowl pour la saison 92/93. J'envoie mon bulletin d'inscription et mon règlement de 50 Francs à :

FFBB, DESCARTES EDITEUR, 1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75503 PARIS Cedex 15.



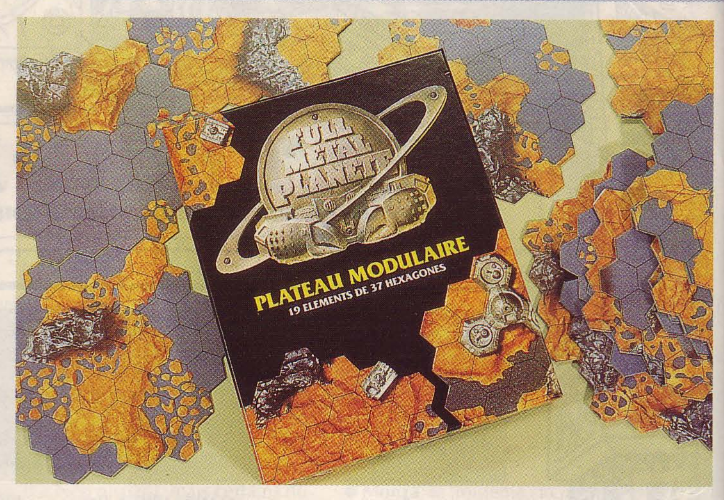
Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

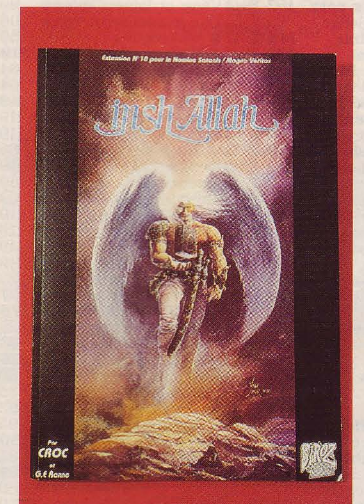
Age : .... Club : ....



● **Les récits de Forlon Hope** est un recueil de scénarios pour Cyberpunk (septembre).
● **Tatou n° 9** paraîtra au mois d'août.

Siroz Productions

● *Bloodlust* : **L'enclume et le marteau** est un supplément sur les Dérigions et les Vorozions. Le suivant, **Souvenirs de guerre**, sur les Sekekers, Hysnatons et Alwegs est prévu fin septembre.



● *Bitume* : **l'écran** (par Vatine et Lamy, avec un scénario 8 p.) est disponible.
● *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : **Insh' Allah** est un supplément mi-background mi-scénarios.

MADE IN AILLEURS

Atlas games

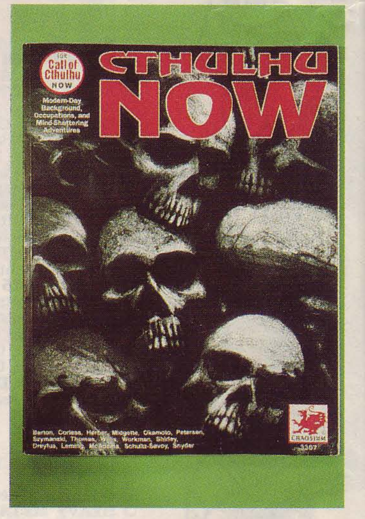
● *Cyberpunk* : **The Arasaka Brainworm** et **The Osiris Chip** sont deux scénarios (juillet). Ils seront suivis par **The Long Road Home** (août) et **Street Fighting** (septembre).
● **Over the Edge** est un jeu de rôle inédit avec des pouvoirs psis (septembre).

Avalon Hill

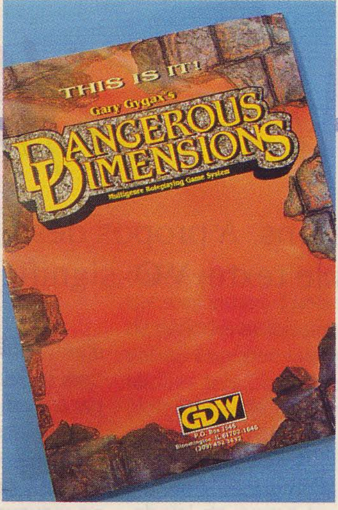
● **Adventure with No Name** est le troisième scénario pour Tales from the Floating Vagabond (juillet).
● Deux nouveaux jeux pour débutants, copubliés par le Smithsonian Institute (comme Battle of the Bulge) : **Midway** et **Guadalcanal**.
● **Croix de guerre**, le module ASL où apparaissent les Français ne devrait pas tarder !

Chaosium

● La **nouvelle édition de Cthulhu Now** (l'AdC de nos jours) est disponible, ainsi que la **5e édition du jeu** (voir la fiche-jeu page 26). **Cthulhu for President** est un ensemble gag pour soutenir la candidature du dénommé Cthulhu (badges, programme, etc.).



● *Pendragon* : **Pagan Shores** est un sourcebook (septembre).
● *Stormbringer* : **Sea Kings of the Purple Towns** est un recueil d'aventures (juillet) et **Melniboné** un sourcebook (septembre).



Cherchez l'erreur ?

Clash of Arms

● **War of the Union** est arrivé fin juin et **The Speed of Heat** (jeu de combat aérien contemporain) sera disponible courant juillet ; **Mont St Jean** le sera en août ou septembre ; **Lee Takes Command** (campagne de la Péninsule - guerre de Sécession) et **Autumn of Glory** (bataille de Chickamauga) paraîtront en octobre ; la réédition de **Winter Storm** sera peut-être là pour Noël...

FASA

● *Battletech* : la **3e édition** arrive (traduite par Descartes Editeur à la rentrée).
● *Shadowrun* : la **2e édition** sera dans les grandes lignes compatible avec les suppléments de la 1re édition, excepté The Grimoire. Cette version sera traduite par Descartes Editeur. **One Stage Before** est une aventure pour ce jeu (septembre).

GDW

● **Dangerous Dimensions**, le nouveau jeu multigenre de Gary Gygax change de nom et devient **Dangerous Journeys.** Il semblerait que TSR ait menacé de procès GDW (pour plus d'informations voir En direct de la rédaction, à la fin du journal). Le premier volet du jeu, à paraître bientôt, s'appellera **Mythus** et développera le genre médiéval-fantastique. Il sera complété par le **Mythus Magic Sourcebook** pour tout savoir sur la magie, **The Epic of Yarth** qui décrira en détail un univers « med-fan », un **écran** de meneur de jeu et **Necropolis**, une campagne dans le monde de Yarth.
● *Dark Conspiracy* : **Dark Races, volume I**, est un compendium de 45 races maudites (juillet).

GMT Games

● **Thunderbolt/Apache Leader** est un jeu de cartes en solo (comme Hornet Leader), mais cette fois vous êtes aux commandes d'un hélico ou d'un A10 d'attaque au sol.

GR/D

● **A Winter War**, sur la guerre soviéto-finlandaise, devrait être disponible en juillet ; **Second Front** (campagnes de Sicile, Italie et France en 1943-44 ; en revanche, les Soviétiques de 1945 n'y seront pas) en août ou septembre ; le suivant sera **For Whom the Bells Tolls** (Pour qui sonne le glas) sur la guerre d'Espagne. L'année prochaine, on verra **Fall of France** et **Their Finest Hour** réunis en une seule et même boîte ; **Desert Campaign** rassembler **Torch**, **Western Desert** et **The Near East** ; enfin, **Narvik** sera réédité cette même année. **Europa East Africa** remplacera le jeu sur la campagne d'Éthiopie publié il y a quelque temps dans Strategy & Tactics. Le projet de jeu sur la campagne de Mandchourie en 1945, pendant laquelle les Soviétiques annihilèrent les Japonais est définitivement abandonné. Les deux jeux « front russe » (**Fire in the East** et **Scorched Earth**) seront eux aussi réunis en une seule boîte, mais cela pas avant plusieurs années, le temps que les nouveaux OB et les nouvelles cartes soviétiques soient disponibles : Glasnost oblige, mais la désorganisation et la lenteur bureaucratique continuent de sévir en CEI... Quand la réédition de la série sera achevée, GR/D s'attaquera à la série suivante : **Glory**, consacrée à la guerre du Pacifique.

ICE

● *MERP* : **Grey Mountains** est une campagne (juillet).
● *Cyber Space* : **Cyber Europe** est un supplément (juillet).
● *Hero Games* : **Cyber Hero** est un livret pour jouer dans le style cyberpunk avec les règles du Hero System.
● *Silent Death* : la boîte **Night Brood** contient de nouveaux scénarios et des vaisseaux de type alien (juillet).
● *Champions* : **Champions of the North** est un supplément sur les super-héros canadiens (août).
● *Rolemaster* : l'**Alchemy Companion** ne saurait tarder (tout sur la confection d'objets magiques) et le **Rolemaster Companion VI** (hé oui, déjà !) est prévu pour fin septembre.

Joc International

● **Aquelarre**, le jeu de la sorcellerie en Espagne bénéficie d'une seconde édition. Les suppléments disponibles sont **Lilith**, **Rerum Demoni** et **Danza Macabre** (écran plus livret de 32 pages sur la mort au Moyen Âge).

Mayfair Games

● *Chill* : **Voodoo** est un supplément dont le but est de faire la part entre le « mythe » et la « réalité » de ce culte.

Palladium

● Le **Rift Book 2 : Atlantis** (176 p.) est prévu pour août.

Phage Press

● **When Chaos Reigns** est un module pour Amber (septembre).

Steve Jackson Games

● **Hacker** est un jeu de simulation du même genre qu'Illuminati et dans lequel les joueurs doivent pirater des réseaux informatiques.
● *Gurps* : **Imperial Rome** et **Illuminati** sont disponibles (voir Têtes d'affiche).

Talsorian Games

● *Cyberpunk* : **Protect & Serve** est un module (juillet).
● **Dreal Park** est un nouveau jeu de rôle, prévu pour la Gen Con (août). Il est basé sur une série de romans de Larry Niven qui décrit un parc d'attractions de réalité virtuelle. En clair, il s'agit d'un jeu multigenre multi-univers. Il utilisera le même système de règles que Cyberpunk.

TSR

● *D&D* : **Goblin's Lair** (grande boîte, juillet), **Wrath of the Immortals** (boîte, août), **Sword and Shield** (module, septembre), **The Millenium Empire** (accessoire, septembre).
● *Dark Sun AD&D* : **Arcane Shadows** (module, août).
● *Ravenloft AD&D* : **Van Richten's Guide to Ghosts** (accessoire, juin), **Thoughts of Darkness** (module, septembre).
● *Al-Qadim AD&D* : **Al-Qadim Appendix** (Monster Compendium, juin), **The Land of Fate** (boîte, août).
● *Forgotten Realms AD&D* : **Aurora's Whole Realms Catalog** (accessoire, juillet), **Great Glacier** (accessoire, septembre).
● *DragonLance AD&D* : **Tales of the Lance** (boîte, juillet), **Knight Sword** (module, août).
● *SpellJammer AD&D* : **Rock of Bral** (accessoire, août).
● *Greyhawk AD&D* : **Treasures of Greyhawk** (accessoire, juillet), **Rary the Traitor** (accessoire, août).
● *AD&D²* : **Fiend Folio** (Monster compendium, mai), **Priest Spell Cards** (accessoire, juin), **Wizard's Challenge** (module, juillet), **Charlemagne Paladins** (accessoire, juillet), **Magic Encyclopedia** (accessoire, août).
● *Gamma World* : **Gamma World** (règles 2e édition, mai), **Mutant Master** (module, août).
● *Marvel Super Heroes* : **Lands of Dr Doom** (boîte, juillet).
● *Buck Rogers* au XXVe siècle : **Hardware** (accessoire, juillet).

Victory Games

● **Flash Point : Golan** est un wargame sur une hypothétique cinquième guerre israëlo-arabe.

West End Games

● *Torg* : **Los Angeles Citybook** est un supplément (128 p.).
● *Star Wars* : **The Abduction of Crying Dawn Singer** est un scénario (64 p.).

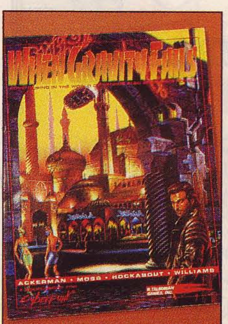
White Wolf

● *Vampire* : **The Hunter Hunted** est un sourcebook sur les chasseurs de vampires (juillet), **The Storyteller Handbook** est un recueil pour le meneur de jeu (disponible), **Darkness : Mummy** est un sourcebook sur les momies (sera-t-il aussi « inspiré » des livres sur les momies d'Ann Rice ?, août), **San Francisco by Night** est un sourcebook (septembre).
● **Werewolf, the apocalypse** est un nouveau jeu de rôle reprenant les mêmes règles que Vampire, il sera indépendant (août/septembre), **Rite of passage** est le premier module (septembre).
● *Ars Magica* : la **3e édition** du jeu est prévue pour bientôt (livret de 240 p.), **Mistridge** est un module (juillet), **Parma Fabula** est un mini scénario livré avec le nouvel **écran** (août), **Deadly Legacy** est un module (septembre).
● **White Wolf n° 31** : ce magazine change de formule et de format. ■

Suite des Nouvelles du Front page 100.

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux: V.F. signifie en français dans le texte; V.O. signifie écrit en étranger.



Pour Cyberpunk, en V.O.

WHEN GRAVITY FAILS

Cyberpunk sauce Effinger

Après Hardwired, When Gravity Fails est le second supplément au jeu Cyberpunk tiré d'une œuvre littéraire et conçu en collaboration avec l'auteur, en l'occurrence G.A. Effinger : *When Gravity Fails* (*Gravité à la manque*), *A Fire in the Sun* (*Privé de désert*), *The Exile Kiss* et *Retribution*.
Loin des lumières de Night City au début du second millénaire, Effinger nous propulse deux siècles plus loin, en 2202, dans un Moyen-Orient décadent fait d'un mélange de *Blade Runner* et de Coran, où la religion islamique est encore très présente, où la Matrice n'est plus que l'ombre de ce qu'elle a été, et où la cybernétique a fait de prodigieux progrès. La plus grande avancée de la technologie, et la plus fascinante, est sans conteste l'implant de personnalités, le *moddy*, une chip à enficher dans le crâne et qui modifie tout ou partie de la personnalité de son porteur. Cela offre des perspectives intéressantes en terme de rôle, un même personnage pouvant changer plusieurs fois de caractère au cours d'une même partie selon le chip qu'il porte, devenant un parfait soldat pour les combats et un grand séducteur quand l'occasion se présente...
Tout au long de ses 100 pages, à la présentation nettement plus belle que les autres produits de la gamme, ce supplément recèle tout le nécessaire à la création et à la conduite d'aventures : du scénario d'introduction pour se plonger dans l'ambiance, jusqu'à une liste de proverbes et une flopée d'insultes du cru pour la couleur locale...
Bien que se situant vers 2200, When Gravity Fails peut facilement être adapté pour des personnages Cyberpunk classiques de fait de son décor uniquement moyen-oriental. Cependant, pour retrouver toute l'atmosphère des romans, je ne saurais trop conseiller de créer de nouveaux personnages. Et n'oubliez pas que « aussi haut que les yeux puissent regarder, ils ne trouveront que les sourcils » (proverbe arabe)...

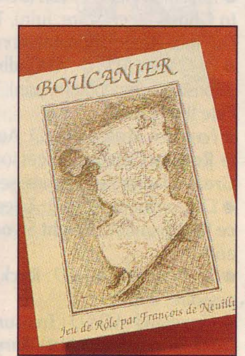
Pierre Lejoyeux

Supplément en anglais édité par R. Talsorian Games. Les deux premiers romans traduits sont édités chez Denoël.

Jeu de rôle en V.F.

BOUCANIER

Frères de la côte, mode d'emploi !



Il est sympa, ce jeu de rôle autoédité ! L'auteur, Bruno Merandon, a fait là du bel ouvrage pour recréer l'ambiance des Caraïbes d'antan. Tout y est : l'origine des parents du personnage, sa religion en fonction de sa nationalité, la possibilité de jouer des indigènes ou des esclaves, des règles de botte secrète, le partage du butin suivant les règles des frères de la côte, le barème des mutilations, le combat naval avec les règles détaillées pour chaque poste important à bord des navires, les vents locaux qui changent en fonction de la période de l'année, les différentes unités de mesure par pays, etc. Le souci de réalisme et d'authenticité confine au syndrome de l'historien, on sent derrière ces pages l'auteur fasciné par son sujet et qui essaye de faire partager son amour. Il est agréable de découvrir de tels jeux, créés par des passionnés pour d'autres passionnés, sans souci de se conformer à la mode en vigueur. Allions à cela un système de jeu par table de résolution et nous obtenons un ensemble fort honorable. En comparaison, Capitaine Vaudou (Simulacres) a un système de jeu bien moins détaillé mais on y trouve plus de renseignements sur la vie quotidienne des pirates, et évidemment une ambiance «magique» qui le destine plutôt aux joueurs aimant le fantastique alors que Boucanier séduira les historiens réalistes.
Souhaitons bonne chance à Boucanier, qu'il vogue longtemps sur les rayons des boutiques et sur les tables de jeu...

Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle français édité à compte d'auteur par Bruno Merandon (146 p., n&b, 145 F). Disponible auprès de la boutique Le Korrigan, 28 rue des Sept Troubadours, 31000 Toulouse, tél : 16 (61) 99.08.80.

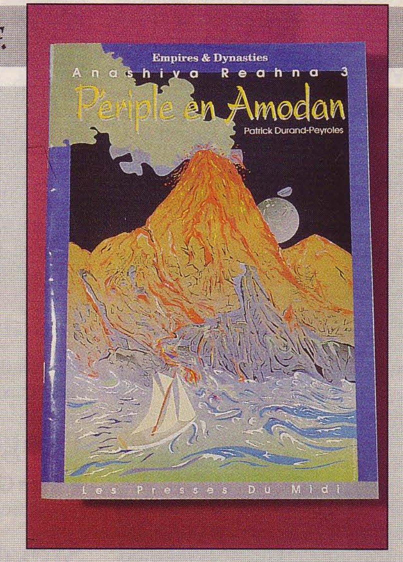
Les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Pour Empires & Dynasties, en V.F.

PÉRIPLE EN AMODAN

L'anashiva reahna n° 3

Empires & Dynasties est sans doute l'un des jeux de rôle français (et du monde tant que nous y sommes) parmi les plus originaux. De la même façon que Greg Stafford a développé Glorantha pour le jeu de rôle RuneQuest plutôt que d'en faire un roman, Patrick Durand-Peyroles nous livre peu à peu les secrets de la planète Reah. Il faut dire qu'à première vue, hormis ses termes inventés, ce jeu semblait pouvoir se ranger dans la catégorie « médiéval-fantastique ». En fait, Reah est une colonie oubliée, retombée au stade médiéval, d'un gigantesque empire galactique déclinant, aux nombreuses races humanoïdes. Si cet aspect se devinait dans la boîte de base, il devient quasiment explicite dans ce troisième supplément.
On y découvre en détail Amodan, le continent austral de la planète Reah, sous ses aspects historiques, géographiques, sociaux, religieux et mythiques. Comme d'habitude avec Durand-Peyroles, un grand soin est attaché à la qualité des textes et des cartes. Au sujet des « révélations », elles concernent en partie l'empire galactique, les mystérieux cylindres de Fezer...



Empires & Dynasties n'est pas un jeu facile en ce qui concerne son historique et les aventures à y inventer (les règles le sont – faciles – par contre), mais je sais que de nombreux fans apprécient justement cette originalité. Qu'ils se réjouissent que ce jeu, après la faillite de Dragon Radieux, ai trouvé un nouvel éditeur et continue d'exister.

Pierre Rosenthal

Supplément de 42 pages pour le jeu de rôle français Empires & Dynasties, édité par Les Presses du Midi. Prix conseillé : 89 F.

Jeu de rôle en V.F.

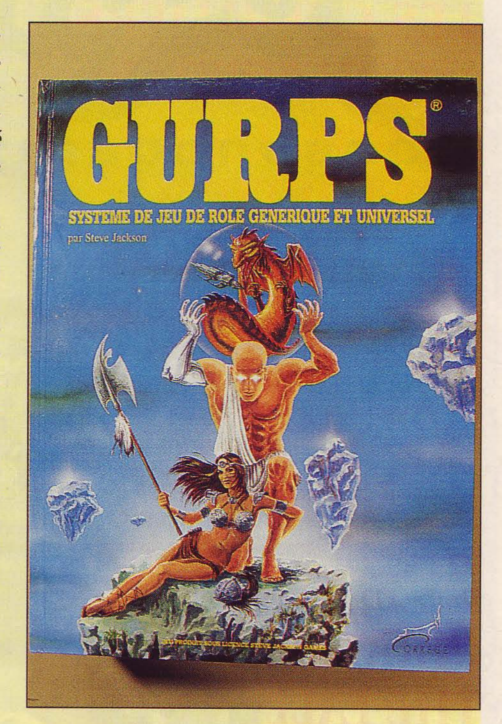
GURPS

A table !

Il y a des monuments du jeu de rôle, des « incontournables », qui étrangement ne sont pas encore traduits en français et qui, de fait, restent cantonnés dans le cercle des *happy few* connaissant l'anglais. Tel était encore récemment le cas de Gurps, le célèbre système de règles de Steve Jackson, « était » car cette lacune vient d'être comblée par une toute nouvelle maison d'édition : Corrège.
Gurps V.F. respecte les règles de l'original, sauf quelques petits détails comme le remplacement des unités anglaises (inch, degré farenheit) par le système international, ce que la plupart d'entre nous accueilleront avec soulagement (dois-je rappeler la formule de conversion des ° F en ° C ?)...
La présentation en colonnes est aussi conservée, mais enrichie de nouveaux dessins. Le texte, quant à lui, a été adapté pour être plus fluide, plus agréable à lire, ce qui permettra de mieux digérer ce pavé de règles de 254 pages, préalable indispensable à la suite. En effet, Gurps donne accès à des dizaines de suppléments qui sont autant d'univers de jeu différents, tirés de périodes historiques comme le Japon médiéval ou l'épopée viking, ou issus d'œuvres littéraires tels *Conan* ou *Le fleuve de l'éternité* (voir CB n° 69), qui sont tous régis par le même système de règles.
C'est cette diversité qui fait la grande force et la grande faiblesse de Gurps, car de la sortie de ces suppléments à un rythme soutenu dépend l'adhésion des joueurs à ce nouveau venu. Corrège l'a bien compris et son planning de parution est bien rempli, avec en tête de liste des valeurs sûres comme Conan, la magie, le bestiaire... Pour plus de détails, voyez le poster offert gratuitement dans les boutiques.
Ceux qui ne lisent pas Steve Jackson dans le texte sont donc à l'aube de découvrir une multitude de mondes dont Gurps a, pour la plupart, l'exclusivité. Alors n'hésitez pas, vous qui en avez assez de ronronner dans les mêmes univers, acquittez votre droit d'entrée et « à table ! ».

Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle en français édité par Corrège.
Prix indicatif : 210 F.



Pour Vampire, en V.O.

CHICAGO BY NIGHT MILWAUKEE BY NIGHT THE SUCCUBUS CLUB

Guides touristiques pour oiseaux de nuit

● Chicago et Milwaukee by night, excellents tous deux, amorcent une série de livrets spécialement consacrés à des villes et à leur population immortelle. Ils sont impressionnants par la quantité et la qualité des informations qu'ils proposent au maître de jeu.
Tout d'abord, chaque ville est décrite avec soin, avec l'appui de plusieurs cartes, et surtout les lieux où la rencontre de vampires est la plus probable. Mais le morceau de choix, essentiellement dans le supplément sur Chicago, est la description de tous les vampires résidants. Dans ce livret, pas moins de soixante-seize vampires sont décrits avec minutie : passé, caractère, motivations, alliés et surtout machinations. Car la ville de Chicago est un véritable nid de vipères où les luttes de pouvoir entre les immortels atteignent un niveau rarement égalé ; les intrigues s'entrecroisent sur près de cinq ou six niveaux. Tout le monde manipule tout le monde, à différents degrés ! Quelques pages détaillent même avec force schémas ce que les uns pensent des autres, ce qui laisse parfois rêveur. Le livret s'achève sur une centaine d'idées de scénarios développées sur un simple paragraphe (un peu comme les Instantanés de Casus).
Le livret sur Milwaukee présente beaucoup moins de vampires, moins d'une trentaine, mais offre cinq scénarios détaillés. L'atmosphère est très différente de celle de Chicago : Milwaukee est une ville en état de siège, et le théâtre d'une lutte sans pitié entre les vampires et les loups-garous pour un enjeu que tout le monde semble ignorer... L'ambiance voulue par l'auteur est la folie, la paranoïa et la guerre. Ce livret dévoile quelques petites avant-premières sur les loups-garous, ce qui donne l'eau à la bouche, en attendant la parution de Werewolf, compatible avec Vampire.



● Le Club des Succubes est une boîte de nuit branchée de Chicago, particulièrement fréquentée par les prédateurs de la nuit... Gigantesque carrefour où vit, aime et meurt toute une faune, le club à proprement parler est décrit en une vingtaine de pages. Viennent ensuite sept scénarios de bonne facture, certains étant même excellents. Comme dans tout Chicago, l'intrigue et les manœuvres subtiles sont à l'honneur. Mais comme toujours dans le monde gothic punk de Vampire, un certain degré de folie est sous-jacent.
The Succubus Club est indissociable du supplément Chicago by Night, car les principaux maîtres « ès intrigue » qui président aux scénarios sont décrits dans ce livret. En fait, une véritable campagne peut être mise en place à partir de ces deux éléments, venant en complément de Ashes to Ashes qui constitue en fait une bonne mise en place. De toute façon, la qualité de ce jeu est telle que vous pouvez généralement acquérir ses suppléments en confiance. Vous serez rarement déçus...

Anne Vétillard

Trois suppléments en anglais pour Vampire, édités par White Wolf.

Pour Torg, en V.F.

LES CHEVALIERS DES TEMPÊTES
LE ROYAUME TÉNÉBREUX
LE CAUCHEMAR

Indispensables, mais tardifs !

Voici donc, quelques deux ans après la sortie du jeu, les romans. Ce n'est pas trop tôt ! Vu la masse d'informations utiles qu'ils renferment, ils auraient dû sortir en même temps que le jeu, ou peu s'en faut. Disons-le tout de suite : leur principal intérêt n'est pas littéraire. Ils se lisent vite et sont d'une lecture agréable, mais ce n'est pas du Flaubert (même si la traduction améliore sensiblement le texte original). Tels quels, ce sont des romans de SF sympas, l'idéal pour lire sur la plage cet été.
Mais la grande, l'immense valeur de ces romans pour les joueurs et les MJ de Torg est leur sujet : la description détaillée des trois premiers mois de l'invasion. Ils éclaircissent les idées sur une foule de points, mettent plein de PNJ intéressants « en situation » (à commencer par les Seigneurs. On cerne mieux leurs personnalités et leurs motivations), et constituent une trame de campagne à grand spectacle à laquelle il ne manque que les caractéristiques techniques. Autre avantage de taille : l'univers de Torg repose sur des bases simples, mais a été très détaillé au fil du temps et des suppléments. Du coup, cela prend du temps à expliquer... Des MJ paresseux ou soucieux de ne pas prélever une heure sur leur temps de jeu pourront prêter les romans à leurs joueurs. Ils les liront chez eux, à tête reposée et ça leur fixera les idées.
West End Games a commencé à éditer des recueils de nouvelles situées dans les différents Royaumes. Celui sur Aysle est déjà paru, on attend l'Empire du Nil pour bientôt... Pourvu qu'ils soient traduits rapidement !

Tristan Lhomme

Trois romans en français pour Torg, édités par Jeux Descartes. Prix : 59 F chaque.

Pour AD&D², en V.O.

PIRATES OF THE FALLEN STARS

Yoho, et une bouteille d'hydromel !

Dans le grand « foutoir » culturel qu'est AD&D depuis ses origines (où la simple liste des armures disponibles pour l'aventurier moyen ferait pâlir d'effroi un historien), les pirates ne manquaient pas à l'appel. Ces aventuriers qui sillonnaient les mers du XVIe et XVIIIe siècles sont maintenant intégrés officiellement dans un univers médiéval-fantastique classique. Mais après tout, pourquoi pas ? Une fois cet « anachronisme » accepté, il faut convenir que tout fonctionne très bien.
La vie d'un pirate (coutumes, histoire, différents types, organisations) est brièvement évoquée. C'est un peu dommage, le paragraphe sur les lois aurait sans doute mérité d'être plus développé. Le chapitre technique présente de nouvelles compétences propres à l'environnement marin ainsi que des adaptations de compétences déjà existantes à ce milieu, une quinzaine de sortilèges originaux et quelques objets magiques. La partie « campagne » est toujours superbe, comme dans tous les suppléments des Royaumes oubliés : revue de détail des nations côtières de la mer Intérieure et de leurs forces navales, description des Iles des Pirates, et une galerie de portraits de PNJ très sympathique. La dernière moitié du livret est consacrée aux différents types de navires et au combat naval (toujours un peu long à gérer comme, hélas, dans tous les systèmes de jeu de rôle ; ils ne sont pas vraiment conçus pour ce type de simulation et tiennent plus du wargame). Le livret se termine par un petit scénario, honnête, et un dictionnaire de termes de marine, fort utile.
Ce supplément est plus précisément conçu pour le monde des Royaumes oubliés (en ce qui concerne l'histoire, les religions et les données politiques) mais il propose un système de règles cohérent qui permettra d'intégrer la piraterie et les combats navals dans n'importe quel univers d'AD&D².

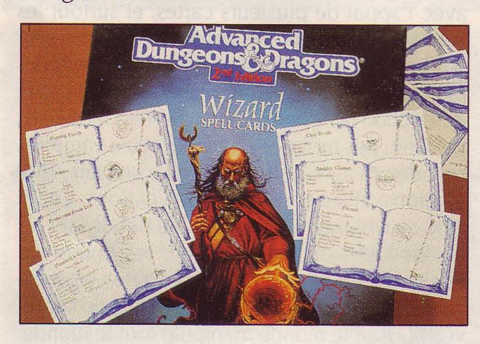
Anne Vétillard

Supplément en anglais pour AD&D²-Forgotten Realms (Royaumes oubliés), édité par TSR.

Pour AD&D², en V.O.

WIZARD CARDS

Magie fichée



Les Wizard Cards n'apportent rien de vraiment neuf à une partie d'AD&D, mais se révèlent être des accessoires excessivement pratiques à l'usage. Chaque sortilège présenté dans le Manuel des Joueurs et le Tome of Magic est inscrit sur une fiche : au recto, toute la technique (niveau, portée, durée, etc.), une échelle de valeur de niveau sur un bâton et quelques symboles indiquant le type de magie, et au verso, le texte intégral de la description du sort. Les magiciens peuvent ainsi avoir sous la main tous leurs sortilèges, sans monopoliser et feuilleter en permanence le Manuel des Joueurs. Tout serait parfait si les fiches n'étaient pas si hideuses... la bordure bleue et les illustrations sont vraiment laides. TSR nous avait habitués à mieux.

Anne Vétillard

Accessoire en anglais pour AD&D², édité par TSR.

Pour GURPS, en V.O.

GURPS ILLUMINATI
IMPERIAL ROME

Deux petits bijoux !

Encore deux suppléments pour le jeu de Steve Jackson, qui en possède maintenant une quantité phénoménale...
- **Imperial Rome** présente en détail tout ce qu'il faut savoir pour jouer une campagne avec Jules César ou Néron. Vie quotidienne à Rome, l'histoire de la République des débuts jusqu'à la chute définitive à la fin du Ve siècle, les provinces, les jeux du cirque, la religion... Et du côté technique, la création de personnages et les conseils de maîtrise. La documentation historique est solide, mais sait s'effacer devant le jeu (il y a notamment, en deux pages, la présentation d'un univers parallèle où l'Empire a survécu jusqu'à nos jours. Un vrai régal).
- **Gurps Illuminati** est un peu différent. C'est le jeu de rôle paranoïaque ultime, selon moi. Il part d'un principe : ILS sont parmi nous ! ILS nous manipulent, et l'histoire telle que nous la connaissons n'est que le sous-produit accidentel de leurs menées souterraines. Tout cela fait fortement penser au *Pendule de Foucault*. L'ambiance est totalement noire et désespérée (allez donc lutter contre une conspiration mondiale, dirigée au plus haut niveau par tout ce que la Terre compte de puissants, et ayant accès à une technologie extraterrestre/à la magie/à des ressources financières colossales). Ce supplément sera précieux au Gardien des Arcanes désireux de mettre sur pied de beaux réseaux d'adeptes des Grands Anciens, ainsi qu'à tous les meneurs de jeu intéressés par les sociétés secrètes.

Tristan Lhomme

Deux suppléments (de 128 p.), en américain pour GURPS, édités par Steve Jackson Games.

Pass'temps

N°1 de la vente par correspondance

Comment ? 25ème niveau et toujours pas de catalogue-journal... Mais tu les a eu comment tes XP ?

?!!

NIVEAU 25

Fournisseur officiel de votre imagination

Car deux pages ne suffisaient plus à vous faire profiter de toutes nos promotions, nous avons créé pour tous nos clients un catalogue-journal gratuit **disponible sur simple demande.**

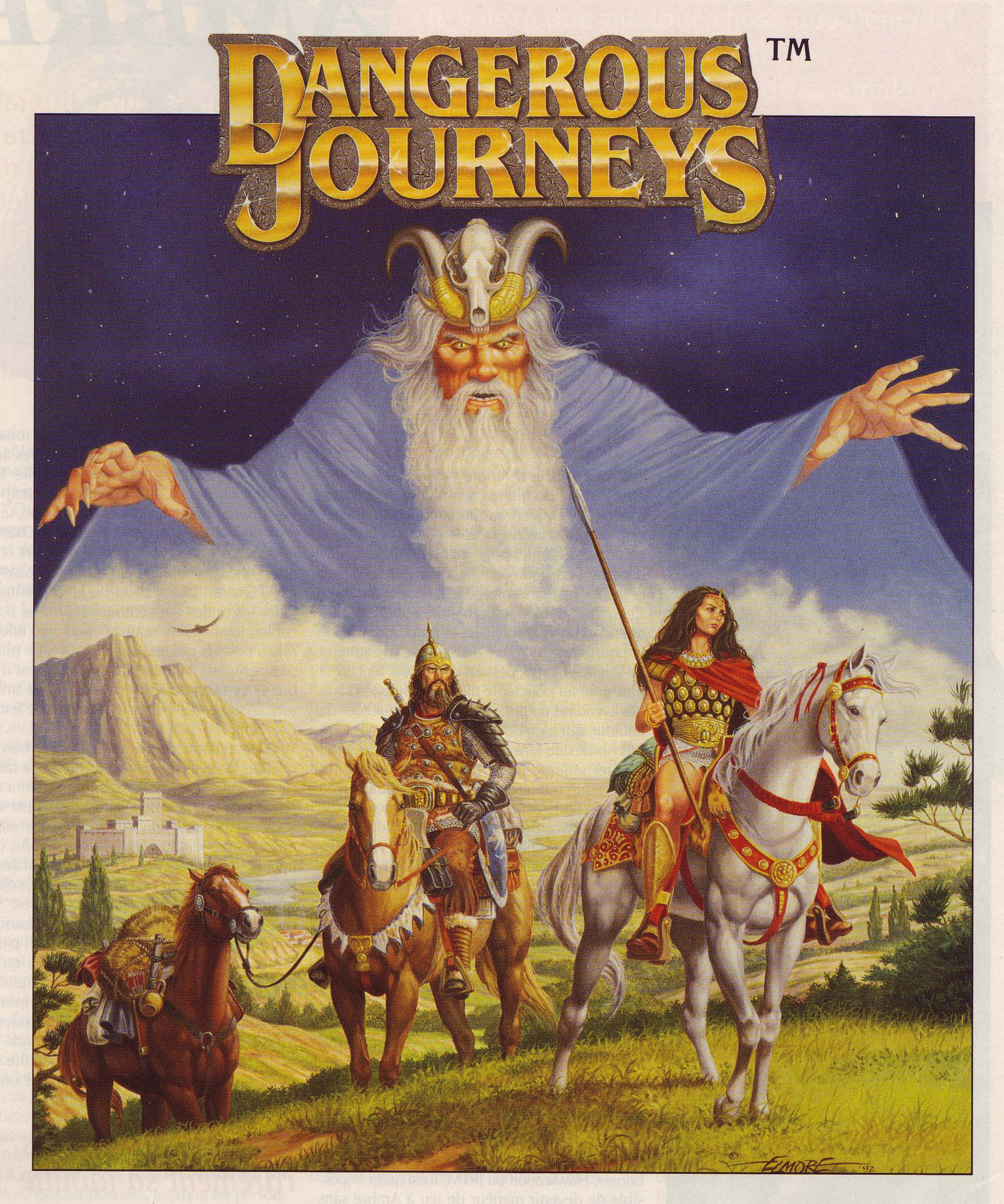


26, galerie de l'Etape
51100 REIMS
Fax : 26.97.75.37

Tel : 26.40.34.13


Les avatars inévitables du
Gros Bill
PERDUS de VUE
OR DONC UN JOUR L'INNEFFABLE GROS BILL FUT ARRÊTÉ PAR L'INQUISITION POUR RÉPONDRE DE MILLIERS DE VILAINIES...
QUELLE AUDACE !
MORT !
QU'ON LE BRÛLE !
HERÉTIQUE
GROS BILL, VOUS COMPARAISSEZ DEVANT NOUS POUR ACCUSATION DE BLASPHEME, RUPTURE DE JEÛNE EN CARÊME, PLAISIR SOUS LA TORTURE, SAUVAGERIE BESTIALE...
...ET SURTOUT VOLS! VOL DU SCARABÉE DE PROTECTION DE SIR IAUNRETH, DU CASQUE DE STE GUDULE, DE LA ROBE DE SIR QUENTIN. DE L'EPÉE DE SIR ALIOCH DE LA STATUE DU MARTYR DE SAINTE LOLITA
DU SAIN
DU TRÈS CHR
AU BÛCHER !
HOUUU !
NON
SI !
ET DU MARTEAU DE THOR, DU SURF DU SURFER D'ARGENT, DU DÉ A 20 FACES COSMIQUE, DU CRAYON MAGIQUE DE SAINT GYGAX, DE LA CHOPE
ACCHUS
DE 15 LIT
D'EAU BÉN
ET LE PECTORAL, FRÈRE ! LE PECTORAL !
QU'ON L'ÉVISCÈRE !
SALOPIAU !
...ET VOL DU PECTORAL DE BANNISSEMENT DES PRÊTRES, QUI N'A D'AILLEURS... HEU...
HEU...
MALZEBOTH !
OUPS
BIENVENUE, MESSIRES ! L'UN DE VOUS AURAIT-IL DU FEU ?
IL EST BIEN URBAIN, CE GRAND INQUISITEUR. JE L'AVAIS OUBLIÉ, LE PATQUE TAURAL...
FROIDEVAL & GUISERIX
3

SEUL GARY GYGAX POUVAIT FAIRE MIEUX QUE GARY GYGAX...



DANGEROUS JOURNEYS™ système multi-genres de jeux de rôles :
MYTHUS™ jeu de rôles fantastique et Mythus Magic
parution en juillet 1992
Par Gary Gygax, le "père" des jeux de rôles, co-auteur de Dungeons & Dragons™, créateur d'Advanced Dungeons & Dragons™

Distribué en France, Belgique et Suisse par C.J.R. 66 rue de Chézy 92200 Neuilly-sur-Seine. tél :16 (1) 46 40 15 47

AMBRE

Quand il s'agit d'adapter pour le cinéma une œuvre littéraire le résultat est parfois décevant, le sujet étant mal exploité, voire trahi. Quand un roman sert de cadre à un jeu de rôle cela se passe généralement mieux. Chacun pouvant interpréter la règle selon sa vision de l'histoire, l'important est que le jeu lui en fournisse tous les ingrédients. Et dans ce domaine, Ambre est une réussite !



Au début était le livre

*Les neuf princes d'Ambre**, de Roger Zelazny, était juste le dernier roman d'un écrivain prometteur, découvert au moment de la fameuse nouvelle vague de la science-fiction. Déjà récompensé par les prix Hugo et Nebula, considéré par la critique comme intellectuel, cultivé, et par les lecteurs comme légèrement abscons, Zelazny était bien le dernier auteur duquel on attendait un véritable succès grand public.

Et pourtant... Mélange de féerie, d'aventure et de science-fiction, passant de l'heroic fantasy la plus pure au policier le plus ténébreux, la série des aventures du prince Corwin réunit autour de l'auteur, qui n'en demandait peut-être pas tant, des hordes de fans prêts à tout pour obtenir le dernier volume de la nouvelle référence du fantastique moderne. Si l'opération fut réussie pour son portefeuille, la réussite commerciale de Zelazny devait lui coûter cher en termes de crédibilité, les critiques qui l'avaient encensé la veille refusant en un bel ensemble de lui pardonner ses chiffres de vente. Le succès ne fit cependant que croître au fil des tomes, et Zelazny, qui continuait parallèlement à publier des livres non affiliés à « sa » série (citons *Deus Irae*, en collaboration avec Philip K. Dick, *Aujourd'hui nous changeons de visage*, etc.) finit par se faire réhabiliter et a maintenant atteint le statut envié de « grand » de la SF.

La série des *Neuf princes d'Ambre*, dont la publication s'étale de 1971 à 1991, est une décalogie. Son cadre et le style de personnages qui y évoluent doivent être détaillés avant d'aller plus loin : en effet, le *background* du jeu de rôle est très exactement celui des romans, et il est un peu particulier. Contrairement à Stormbringer, Hawkmoon ou JRTM, il est quasi impossible de devenir meneur de jeu à Ambre sans avoir lu les romans.

Royaumes d'ombre et de lumière

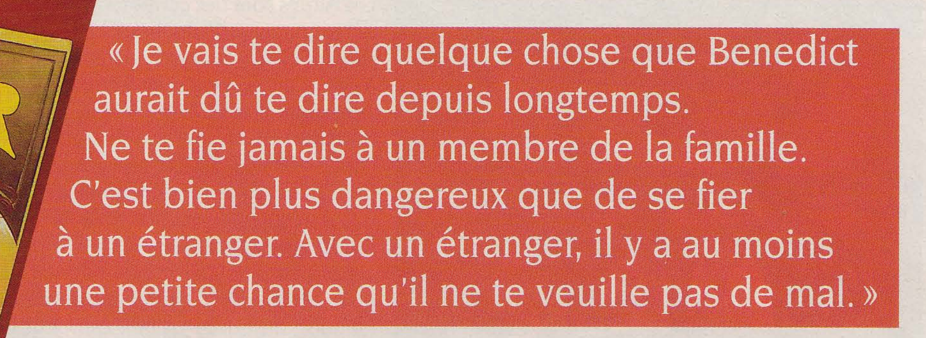
Les cinq premiers tomes narrent l'histoire d'un amnésique qui, se réveillant dans un hôpital de New York, découvre peu à peu qu'il est l'un des neuf frères se disputant le trône du royaume d'Ambre, seule ville réelle dont tous les autres mondes, y compris notre bonne vieille Terre, ne sont que des Ombres. Quelques explications ? Dans un temps devenu mythique, un dénommé Dworkin, un des seigneurs du Chaos qui régnait alors, se révolta contre ses pairs et fonda la ville d'Ambre (qui, en simplifiant, symbolise l'Ordre). La création de la cité entraîna, telles les ondes concentriques formées par un caillou tombé dans l'eau, la création d'une infinité d'univers qui en sont les reflets de plus en plus déformés à mesure qu'ils s'éloignent d'Ambre et se rapprochent du Chaos. Ces univers sont les fameuses « Ombres » dont notre Terre est un exemple.

Les descendants de Dworkin, dont le héros de la série Corwin fait partie, forment la famille royale d'Ambre. Ces descendants, princes et princesses, sont, par définition, ce qui peut se faire de mieux dans l'univers... Ambre n'en est-elle pas littéralement le centre ? Ils sont forts, intelligents, immortels (ou presque) et ont surtout reçu en héritage un pouvoir immense : celui de se déplacer à volonté dans les Ombres. Alors qu'Ambre est de nature médiévale-fantastique (la poudre et l'électricité n'y fonctionnent pas) un prince – ou princesse – d'Ambre n'a qu'à se promener pour arriver dans n'importe quel univers sorti de son imagination, du plus informatisé au plus préhistorique, d'Alice au pays des Merveilles à Blade Runner, d'un monde créé par Picasso à un autre rêvé par Magritte... La seule limite étant l'esprit, car tous les univers imaginables existent dans les Ombres.

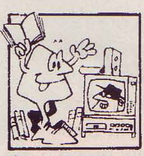
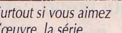
On choisit ses amis, rarement sa famille

N'avoir à faire qu'une petite trotte pour se retrouver dans un monde balnéaire où on peut se dorer pour l'éternité sur le sable chaud en regardant danser les vahinés, n'est-ce pas paradisiaque ? Deux ombres – justement – noircissent ce glorieux tableau.

La première est l'omniprésence du Chaos, dont les seigneurs sont les ennemis jurés d'Ambre et par extension de sa famille royale. L'équi-



A qui s'adresse ce jeu ?



Surtout si vous aimez l'œuvre, la série.


Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.


Pour meneurs de jeu aguerris.

libre qui règne entre les deux pôles de réalité est fragile, et chacune des deux puissances essaye constamment de gagner du terrain sur l'autre. La lutte entre l'Ordre et le Chaos, voilà qui rappelle vaguement quelque chose... mais ne déchirez pas tout de suite cet article : le monde de Zelazny n'est pas manichéen. Le Chaos, dont d'ailleurs le héros des cinq derniers tomes, Merlin, le fils de Corwin, est issu, n'est pas le Mal. C'est une autre conception de l'univers...

Ce qui n'empêche pas la guerre de faire rage. Pourtant, les véritables ennemis des princes d'Ambre ne sont pas les seigneurs des Cours du Chaos. C'est là que se trouve la seconde ombre au tableau, et là aussi que réside la grande originalité de la série de Zelazny : les pires ennemis des princes et des princesses d'Ambre sont les autres princes et princesses d'Ambre... Autrement dit, leur famille. Alliances, trahisons, séductions, empoisonnements, meurtres... Si Paris vaut bien une messe, le trône d'Ambre vaut largement quelques fratricides. Et quand le trône sera pris (à partir du 6e tome) il restera le trône des Cours et les vengeances mesquines... La série – et le jeu – se démarquent totalement par ce biais de l'heroic fantasy classique, où la « politique », quand il y en a, est d'un simplisme aberrant (le méchant oncle – ou cousin – veut devenir calife à la place du calife). Zelazny est un grand maître de l'intrigue, des vraies intrigues, solides, motivées et perverses, où les personnages ont des siècles pour monter leurs plans.

Un jeu de rôle inspiré de l'univers d'Ambre avait deux défis à relever : rendre cette ambiance de conspiration si particulière où la violence, tout à fait présente, est un moyen et non un but, et réussir à créer des règles dans un monde où, par définition, tout est possible, puisque les personnages n'ont que quelques pas à faire pour trouver une réalité qui leur convienne. Erick Wujcik, l'auteur du jeu, s'est ajouté un troisième défi : celui de créer le premier jeu de rôle sans hasard.

Qui dit mieux ?

Le personnage créé par le joueur est un prince ou une princesse d'Ambre de seconde génération. Pour cette création, chaque joueur dispose de 100 points. Le personnage est déterminé par quatre caractéristiques, appelées attributs : la Psyché (*Psyche* : intelligence, volonté, magie, combats psychiques), la Force (*Strength* : combat à mains nues), l'Endurance (*Endurance* : résistance, santé, régénération) et l'Art de combat (*Warfare* : utilisation d'armes, tactique, stratégie). La valeur de ces attributs n'est ni calculée, ni choisie, mais achetée dans une vente aux enchères. Les joueurs décident ou non de miser un certain nombre de points afin d'obtenir « le premier rang » dans la caractéristique en jeu. Cette mise aux enchères se fait oralement, rapidement et selon les traditions : « A ma gauche, j'ai Guillaume avec une mise de 42 points, à ma droite, Laura avec 47, devant Louise pour 23 et Laurent pour 12... Alors ? Le premier rang en Psyché va-t-il être attribué à Laura ? Qui dit mieux ? Une fois... Deux fois... Trois fois ! Vendu ! »

Tout point misé est perdu, et sert à déterminer le rang obtenu par le joueur. Dans l'exemple ci-dessus, le premier rang en Psyché est donc attribué à Laura avec une valeur de 47, le 2e à Guillaume (42), le 3e à Louise (23) et le 4e à Laurent (12). Ceux qui n'ont pas misé obtiennent par défaut le Rang d'Ambre, un pis-aller qui les rend quand même largement supérieurs aux créatures du Chaos ainsi, bien sûr, qu'aux humains normaux. Il est possible de descendre en dessous de ce Rang d'Ambre en « soldant » un ou plusieurs attributs : descendre un attribut au Rang Chaos rapporte 10 points, au Rang humain rapporte 25 points. Ajoutons à cela qu'il est possible d'augmenter son attribut en dépensant le nombre de points qui sépare deux niveaux sans toutefois jamais dépasser le rang immédiatement supérieur et vous saurez tout sur la phase majeure de création des princes.

Pas de place au hasard

A quoi servent ces attributs ? C'est ici qu'il faut s'attarder un peu sur le système de jeu.

Prenons (au hasard) une situation de combat. Galwin (un PJ) se retrouve opposé à un de ses oncles d'Ambre depuis longtemps disparu, Finndo. Le combat se fait à l'épée, l'attribut Art de combat est donc utilisé. Le principe est d'une simplicité extrême : pas de dés, pas de tables... celui qui a l'attribut le plus élevé gagne.

Une théorie simple, qui pourrait même être traitée de simpliste par quelques mauvais esprits. La pratique est cependant beaucoup plus subtile. Trois possibilités peuvent en effet être envisagées.

- L'attribut Art de combat de Finndo est nettement plus élevé que celui de Galwin : Finndo gagne, et gagne rapidement. Galwin devra donc, s'il ne veut pas périr, s'arranger pour éviter un conflit frontal.
- L'attribut Art de combat de Finndo est plus élevé que celui de Galwin. Galwin perdra, mais au bout d'un certain temps. Le duel est longuement décrit par le meneur de jeu (un chapitre entier est consacré aux finesses des duels à l'épée, l'arme préférée des Ambriens), ce qui permet à Galwin de sentir son infériorité. Il peut alors décider de fuir ou d'appeler de l'aide. Il peut aussi, et c'est là que cela devient intéressant, faire intervenir en sa faveur des circonstances extérieures, préparées ou non : citons au hasard le terrain, le temps, le moral, le doute, la surprise... et bien entendu la magie. Il peut faire évoluer la situation pour qu'un autre attribut entre en jeu : la Force en passant au corps à corps ou la Psyché en attaquant mentalement son adversaire par l'intermédiaire d'un Atout. Ces « circonstances » extérieures ne sont pas évaluées en termes de points. Le meneur de jeu décide en son âme et conscience, en détaillant le combat et les réactions de chacun, si les tentatives de Galwin peuvent réussir à retourner la situation.
- L'attribut Art de combat de Finndo est comparable à celui de Galwin. Rien n'est alors décidé, et le duel peut durer théoriquement des heures, voire des jours. C'est alors l'Endurance qui rentre en compte. Mais dans la pratique, à moins d'un duel de parade dans une salle d'entraînement, les duels entre deux personnages d'attribut équivalent sont au contraire plutôt rapides : l'équilibre y est tellement fragile que la moindre circonstance extérieure est déterminante. Les personnages cherchent bien entendu à les mettre à profit. A part quelques notables exceptions, les Ambriens ne sont pas loyaux ▷



quand leur vie est en jeu et, pour vous donner une idée, pendant un duel, les chaises et les tables volent, les coups de pieds sous la ceinture partent… pour ne citer que les moyens classiques. Là aussi, tout est intégré dans la description du duel par le meneur de jeu, qui prend sa décision selon les actions précises du personnage. La chance, ou *good stuff* (voir plus loin), peut aussi intervenir ainsi que le passage à une situation réglée par d'autres attributs. Il est aussi possible, et souvent conseillé, de déclarer match nul et de discuter…
N'oublions pas qu'Ambre est un jeu d'intrigue ! Toutes les actions nécessaires à la partie, même pacifiques, sont résolues sans l'aide du hasard. Une action normale est automatiquement considérée comme réussie. Si l'action nécessite des connaissances spéciales (informatique, chirurgie, etc.), le meneur de jeu regarde dans le passé du personnage, déterminé avant le début de la campagne en collaboration avec le joueur, et décide s'il a « logiquement » acquis cette compétence. Si un aspect Ambre ou Chaos entre en jeu (il faut « craquer » une serrure construite par un autre Ambrien, par exemple), les attributs respectifs (dans ce cas Art de combat, eh oui !) sont pris en compte.

Domaines magiques

Les trois « royaumes » de magie les plus importants sont la Marelle, le Logrus, et, découlant des deux autres, les Atouts.
La magie de la Marelle est la magie d'Ambre. Elle donne principalement le pouvoir de se déplacer dans les Ombres et d'influer sur la réalité de celles-ci. L'auteur du jeu conseille vivement à tous les joueurs de commencer par l'acquérir. Sans aller jusque-là – on peut créer des personnages parfaitement viables n'ayant pas le pouvoir de la Marelle – il est vrai qu'il s'agit de la magie la plus originale et donc la plus intéressante. Elle permet, comme indiqué ci-dessus, d'atteindre l'Ombre, donc l'univers de son choix et même d'en tordre la réalité pour l'adapter à ses besoins.
La magie du Logrus est celle du Chaos. Elle marche, si l'on peut dire, à l'envers de l'autre : un personnage ne peut pas se déplacer dans les Ombres, mais peut faire venir n'importe quel objet d'une Ombre à lui. Or tout existe dans les Ombres… Comme la Marelle, le Logrus est aussi la clef d'une autre vision de l'univers qui permet à ses utilisateurs de ressentir les potentiels de magie et d'influer sur eux. Les magies du Logrus et de la Marelle, quoique antagonistes, sont compatibles dans un même personnage.
Les Atouts sont des cartes représentant des personnages ou des lieux. Plus qu'une simple image, ils correspondent véritablement avec l'essence de l'être… Ils peuvent donc être utilisés comme moyen de transport ou de communication (en se concentrant sur l'Atout représentant Finndo, Galwin peut véritablement voir celui-ci, lui parler et le toucher) mais aussi comme moyen d'attaque : l'Atout donnant accès à l'esprit, Galwin pourrait s'en servir pour tenter de contrôler ou de détruire Finndo (attribut : Psyché), qui peut bien entendu essayer de faire de même avec Galwin. Savoir créer ces Atouts et connaître toutes les subtilités de leurs utilisations est un talent extrêmement recherché.
La polymorphie, les mots de pouvoir, les conjurations et la sorcellerie sont liés aux Ombres, ils ne correspondent à aucun des « royaumes » ci-dessus et sont de la magie dite de « seconde zone ». Leurs effets sont classiques (sorts, invocations de créatures du Chaos, etc.) mais bien décrits.
Les points non dépensés au moment de l'achat des attributs permettent d'acquérir cette magie. La maîtrise « de base » de la Marelle coûte par exemple 50 points – c'est cher, mais ça les vaut –, la sorcellerie 15. Là encore, pas de table de réussite… Un sort préparé marche, mais ses effets dépendent parfois de la Psyché du jeteur de sort et de sa victime potentielle.
Toute cette magie, déjà conséquente, sera développée dans le premier supplément à paraître, à savoir *Shadow Knight*.

En avoir ou pas !

Les points restant peuvent permettre d'acheter des alliés (à Ambre ou dans les Cours), des Ombres personnelles ou des créatures et objets magiques. Le personnage terminé peut avoir quelques points de rab, qui se transforment alors en potentiel de chance. S'il a dépensé quelques points de trop pour obtenir un dernier pouvoir, ces derniers se transforment en potentiel de malchance. Ce potentiel est utilisé par le meneur de jeu pour prendre des décisions en faveur ou non du joueur dans les cas où le doute plane, mais sert aussi à définir la vision optimiste ou paranoïaque qu'a ce dernier de son personnage et de l'univers qui l'entoure. Plutôt que chance ou malchance, on pourrait alors traduire ce *good stuff* et *bad stuff* par bon feeling ou mauvais feeling… Là encore, le simplisme n'est qu'apparent. Même si le bon feeling peut tirer le personnage de bien des ennuis, il n'est pas toujours bon de voir tout en rose, et les points de mauvais feeling donnent une aura et une profondeur au personnage… Elric de Melniboné n'était qu'un héros avec beaucoup, beaucoup de points de mauvais feeling !

Des cadavres dans les placards

Un jeu de rôle n'existerait pas sans ses scénarios, et Ambre ne faillit pas à la règle. Dans les trois aventures incluses, Erick Wujcik considère comme acquise la connaissance du monde d'Ambre et s'attarde donc plus sur les personnages que sur le décorum. Les joueurs assoiffés de matériel pourront étudier les fiches des membres de la famille royale, qui représentent plus de 80 pages. Les PNJ d'Ambre, les princes de première génération, feront pour les personnages des amis et des ennemis retors, dangereux et crédibles, riches d'une description fournie et évoluant au fil du temps (Merlin débutant, neutre ou seigneur du Chaos n'a pas les mêmes attributs ni le même caractère).

L'avenir du jeu de rôle ?

Tous les principes énoncés ci-dessus sont simples. Erick Wujcik prend le temps de donner de nombreux exemples, de détailler toutes les possibilités, les styles de combat (duel, mains nues, lutte psychique, effets des sorts et des blessures, etc.) et consacre même plusieurs dizaines de pages à l'apprentissage du meneur de jeu… C'était indispensable dans un jeu où tout, vous l'aurez compris, repose sur la description et l'autorité de ce dernier. La résolution des combats importants nécessite une écoute et une capacité d'improvisation constante pour intégrer à la seconde les dernières trouvailles des joueurs. Rien de plus, me direz-vous, que ce qui était déjà pratiqué par les bons maîtres de jeu. Bien sûr… mais là plus une plage de repos (interdit le « 20, tu l'empales, c'est bon ! »), plus question de se planter dans les détails des descriptions !
Alors, jouable ? Et comment !… Le « refus du hasard », c'est, trivialement, plus de prise de tête pour le meneur de jeu, mais c'est aussi un pouvoir grisant, une incitation à la beauté, à la grandeur et au style – décrire un duel, une bataille, une lutte psychique prend rapidement des aspects épiques dignes des meilleurs morceaux de Zelazny. Pour les joueurs, c'est le confort total. Aucune technique nécessaire, le personnage et l'univers de son choix, des décors époustouflants et surtout, surtout, une liberté totale d'action et d'imagination.
Ambre fera peut-être les frais de son originalité. Le background n'est pas familier, et le « ben voilà, y a pas de dés » risque de dépayser les joueurs trop maniaques des règles et des tables… Tant pis ! Le monde est original et construit, les règles tournent parfaitement et l'ambiance de Zelazny est rendue dans toute son intégralité, sa finesse et son dépaysement.
En conclusion, un excellent jeu… et une étape à franchir, le « sans hasard » étant, à mon avis, une tendance d'avenir. ■

G.E. Ranne
illustration : Florence Magnin

* *Présence du Futur, éditions Denoël.*

INVENTORIUM

Amber Diceless Role-Playing,
un jeu de rôle en anglais
Editeur : Phage Press
Auteur : Erick Wujcik
Matériel : un livret de 260 pages N&B, joliment illustrées par Michael Kucharski. Couverture souple illustrée par Stephen Hickman.
Supplément à paraître : Shadow Knight.

Dungeons & Dragons®

LE JEU



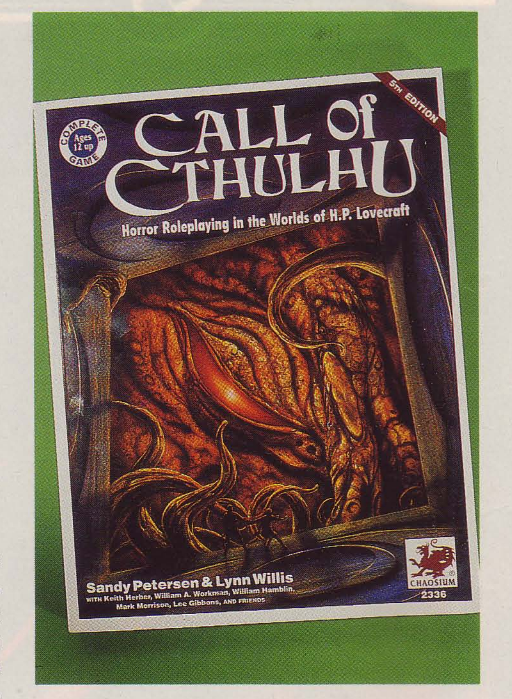
DISPONIBLE EN FRANÇAIS

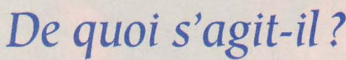
FICHE-JEU

Call of Cthulhu

la 5e édition américaine

Il était question depuis un an d'une nouvelle édition de *Call of Cthulhu*, refondue, révisée et corrigée dans des proportions jamais atteintes. Elle est enfin arrivée, voyons un peu ce qu'elle a de plus…





De quoi s'agit-il ?

Je ne vous ferai pas l'injure de vous présenter *L'appel de Cthulhu*. C'est le meilleur jeu d'horreur jamais publié et voilà tout. Et cette nouvelle édition, plus épaisse d'une bonne cinquantaine de pages, le propulse à des sommets jamais atteints…

Les Cthulhus se suivent et ne se ressemblent pas

Depuis 1985, les « nouvelles éditions » du jeu étaient en fait des compilations : des ajouts aux règles de base de monstres, de sorts et d'articles parus dans les suppléments édités depuis l'édition précédente. Cet aspect est certes présent dans la 5e édition, mais il est également accompagné de modifications de règles telles qu'on n'en avait pas vues depuis fort longtemps ! (Les derniers changements de règles significatifs étaient intervenus entre la 1re et la 2e édition, il y a huit ans.)

Bien entendu, on ne bouleverse pas un système qui marche. Les bases du jeu restent inchangées, avec des caractéristiques tirées sur 3d6 et des compétences exprimées en pourcentage. Mais il subit un gros dépoussiérage.

Prenons les compétences, par exemple. Certaines disparaissent pour cause d'inutilité (Botanique ou Zoologie, par exemple) ou parce que leur fonctionnement posait des problèmes (Linguistique). De nouvelles apparaissent (Serrurerie), d'anciennes changent de nom ou sont regroupées (les trois compétences Diagnostiquer maladie/Soigner maladie/Soigner empoisonnement, par exemple, deviennent Médecine), les compétences spécifiques aux années 1890 ou 1990 sont intégrées à la liste… Et tous ces changements sont raisonnables et cohérents. Des transformations similaires peuvent être observées un peu partout, du combat aux règles de Santé mentale en passant par la création des personnages ou la magie. Ces modifications tendent presque toutes vers le même objectif : un jeu plus simple et plus fluide. Et il semble que ce but soit atteint ! (Seule minuscule réserve personnelle : les revenus des Investigateurs, qui étaient déjà assez élevés dans l'ancienne édition et qui atteignent cette fois des sommes astronomiques. Mais c'est bien le seul reproche que j'ai trouvé à faire.)

De plus en plus !

Bien entendu, à côté des changements, il y a de vrais ajouts. Il n'est d'ailleurs pas toujours évident de les différencier. Ainsi, la 5e édition officialise des bidouilles de règle que tous les Gardiens des Arcanes utilisaient depuis toujours… et dont j'ai été très surpris de réaliser qu'elles ne figuraient nulle part dans les versions précédentes (difficile de les repérer, d'ailleurs. Tout a été remis en forme. Et parfois, au milieu d'un chapitre identique à celui de l'édition précédente se glissent un ou deux paragraphes supplémentaires – et généralement, on a l'impression qu'ils ont toujours été là, tant ils paraissent indispensables). Là encore, les règles sont copieusement servies, tout comme les listes de monstres et de sorts, mais ce n'est pas le plus important. La grande nouveauté est la place consacrée au développement des conseils de jeu. Sur une petite dizaine de pages, les auteurs délivrent des conseils précieux, indispensables, sur les descriptions à faire, la maîtrise du jeu, le bon usage des règles de Santé mentale, etc. A mon avis, ces dix pages justifient à elles seules l'achat de la 5e édition… Au rayon nouveautés, on trouve aussi quelques scénarios, un article sur le Nécronomicon (et des précisions tout à fait fascinantes sur une dizaine d'autres ouvrages maudits), les caractéristiques des principaux personnages des histoires de Lovecraft, un très – trop – bref chapitre sur les Contrées du Rêve, la petite chronologie étendue à toute la période de 1890-1991…

A nos chers disparus

Un regret cependant : toutes ces précisions, ajouts et conseils supplémentaires prennent de la place, beaucoup de place. Alors, il a fallu faire disparaître certains éléments de l'édition précédente. Citons en vrac : les biographies des hommes célèbres des années vingt, les plans de sites archéologiques, les règles de poursuite de voitures, la description des prisons et quelques autres… Il est vrai que les auteurs voulaient obtenir un jeu « générique », utilisable avec les trois époques déjà exploitées, et développer surtout le mythe de Cthulhu. Techniquement, c'est une réussite. Mais le manque d'informations sur les USA des années vingt, déjà sensible autrefois pour un Gardien des Arcanes français, devient flagrant… (elles se limitent à une liste de prix, à une dizaine d'entrées dans les chronologies et aux indications de vitesse des avions et des bateaux. C'est vraiment très maigre… Curieusement, l'ère victorienne est mieux servie, grâce à l'excellent supplément *Cthulhu by Gaslight*. Quant à notre époque, nous avons toutes les références possibles sous la main). Bon, ce n'est pas tragique. Après tout, ce ne sont pas les livres et les films sur le sujet qui manquent. Et avec un peu de chance, Chaosium se rendra compte du problème et publiera quelque chose pour combler ce vide.

En guise de conclusion

Je suis un fanatique de *L'appel de Cthulhu* depuis sa sortie en français en 84. Honnêtement, je ne pensais pas qu'on pouvait l'améliorer et j'avais un peu peur que les « modifications » ne bouleversent l'équilibre du jeu. Résultat : j'adopte en bloc et avec enthousiasme les modifications de la 5e édition.

Il ne reste plus qu'à espérer une traduction française rapide, suivie – qui sait, on peut rêver ? – de la sortie de suppléments comme l'excellente campagne contemporaine *At your door* ou *Dark Designs* (aventures victoriennes) que Jeux Descartes garde dans ses cartons depuis deux ou trois ans…

Tristan Lhomme

INVENTORIUM

Call of Cthulhu, 5e version américaine.
Editeur : Chaosium.
Matériel : environ 250 pages, couverture souple, illustrations intérieures en noir et blanc.


TEMPS LIBRE
Chez nous vous trouverez de tout,
Figurines...
TEMPS LIBRE
l'âme du jeu au coeur de Paris
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42.74.06.31
Métro Saint-Paul le Marais
Ouverture
du mardi au samedi
de 10 h 30 à 18 h 30
V.P.C.
...Jeux
• Jeux de rôle • Wargames •
• Jeux de plateau •
• Maquettes • Dioramas •
• Livres SF et Fantastique •
• Armes G.N. •
dans un nouvel espace au sous-sol
NOUVEAUTÉS
FENRYLL 75 mm
Armes Grandeur nature
TEMPS LIBRE
RUE DES FRANCS BOURGEOIS
RUE DE SÉVIGNÉ
22
RUE DE TURENNE
PLACE DES VOSGES
RUE DE RIVOLI
RUE SAINT-ANTOINE
HOTEL DE VILLE
MÉTRO St PAUL/LE MARAIS
BASTILLE



Lorsqu'en 1983, Gerry Klug et son équipe conçurent *James Bond 007 - The Roleplaying In Her Majesty Secret Service*, ils prirent délibérément le parti d'en faire un jeu de rôle différent de tout ce qui existait alors. Ils décidèrent que l'action, les scènes, l'interprétation des personnages devaient avoir priorité sur la technique de jeu et, plus encore, que les personnages-joueurs devaient être favorisés face aux PNJ. Près de dix ans plus tard, on pourrait encore compter les systèmes de jeu équivalents sur les doigts de Tee-Hee (vous savez… l'homme au bras mécanique). *James Bond* reste la référence en matière de jeu à grand spectacle et même en Dolby Stéréo dans certaines salles (plus particulièrement celles dont les MJ considèrent les règles comme un fâcheux bruit de fond).

RÈGLES ET SUPPLÉMENTS

Le Livre de règles

Les règles nécessaires à la création des personnages et à la résolution des actions occupent à peine plus de la moitié de ses cent soixante pages. A l'exception de quelques conseils destinés aux maîtres de jeu, tout le reste du livre est consacré à la description des lieux, des organisations et des personnes qui peuplent l'univers de James Bond.

Sous la couverture arborant l'affiche américaine de *Tuer n'est pas jouer* (ce qui, accessoirement, pourrait presque servir de slogan aux joueurs et peut-être aussi aux MJ) plus de soixante-dix photos de films composent l'illustration. Cela pourrait fournir aux fans la matière d'un petit jeu en prime : déterminer le film d'origine de chacune des photos… Attention, il y a des pièges !

Le manuel du service Q

Autant le reconnaître, ce manuel qui décrit les armes, véhicules et gadgets des services spéciaux est indispensable. Les quelques pièces d'équipement qui figurent dans le *Livre de règles* ne représentent qu'un hors-d'œuvre instantanément englouti. Aucun joueur, même le plus débutant, n'est pleinement satisfait avant d'avoir inscrit sur sa feuille les caractéristiques de la voiture et de l'arme de son personnage. Il faut savoir que ce manuel a été conçu en 1983 et la plupart des éléments mythiques qu'il contient (l'Aston-Martin BD-V, par exemple) sont encore plus anciens. Il est difficile et même quasiment impossible de comparer leurs performances aux équipements de pointe actuels, mais chacun sait que James Bond lui-même préfère le matériel très éprouvé. L'expérience montre aussi qu'une invasion de technologie dans le jeu tend à décourager les agents d'entreprendre de vrais exploits et c'est vraiment dommage pour l'ambiance des missions.

Pour votre information

On ne s'attend pas à ce que *James Bond – le jeu* nécessite des suppléments de règles. C'est bien pour cela que ce manuel est avant tout un recueil d'informations. Trois points sont cependant précisés : le combat tridimensionnel, les lavages de cerveau et autres infiltrations et impostures. Le système simplifié et ultrarapide de création d'aventures présente un grand intérêt pour « les jours où vos joueurs vous préviennent en fin d'après-midi qu'ils viennent jouer le soir même » (sic). La méthode fonctionne très bien pour ce type de cas mais il serait vain d'espérer créer une infinité d'aventures de cette manière, bien que les schémas traditionnels des scénarios bondiens soient tout à fait respectés.

Le reste du recueil contient des renseignements très précieux pour le déroulement des parties, en l'occurrence des détails sur les services de renseignements du monde et treize nouvelles descriptions de villes en plus des présentations de PNJ célèbres et quelques gadgets supplémentaires.

L'équipement

Ce supplément – au service spécial du MJ – contient le paravent du maître de jeu, un bloc de feuilles de personnage d'un nouveau modèle, de feuilles de mission (une nouvelle version de celle qui vous était offerte dans Casus Belli n° 47) et de papier à en-tête. Les modèles de dossiers de mission et de fiches de PNJ accompagnent l'ensemble. Les règles de *James Bond* sont si homogènes qu'il suffit parfois de disposer de l'écran de MJ pour diriger une partie si l'on connaît assez bien le jeu. Quant aux pièces de dossier, ce sont des éléments clef de la qualité du jeu. Une petite phase de semi-réel (ou de grandeur-nature diront certains…) en début de séance contribue à mettre tous les participants dans l'ambiance.

Adversaires

Ce recueil de nouveaux adversaires ouvre des horizons tout neufs. C'est en effet le premier élément créé de toutes pièces pour le jeu de rôle. Les organisations qui sont présentées dans ce livre n'ont jamais eu à affronter le PPK du grand James, que ce soit dans la littérature ou sur l'écran. *Adversaires* contient les descriptions de sept méchants. Chacun d'eux est à la tête d'une organisation malveillante dont les principaux effectifs, les méthodes d'action et les armes spéciales sont décrits. Aucun scénario n'a été développé mais plusieurs intrigues sont proposées pour l'entrée en scène de chacun de ces hors-la-loi de haut vol et, à titre d'exemple, une base secrète est détaillée. Les maîtres de jeu vont devoir assurer un certain travail de développement avant de lancer les nouvelles campagnes mais ce supplément répond aux souhaits des joueurs qui voudraient entreprendre des missions totalement inédites.

Sous la même couverture se cache le grand méchant loup de l'ancien régime soviétique, le SMERSH, qui tient à démontrer que le mot détente restera toujours pour lui un synonyme de gâchette. Un scénario inédit vient illustrer ce propos.

SCÉNARIOS

Jusqu'à présent, toutes les aventures publiées en français sont issues des scénarios des films mais *Goldfinger II* (dont la sortie est prévue à l'automne prochain) va rompre avec cette tradition. On ne répétera jamais assez que si les missions publiées sont proches des aventures de Bond, les intrigues en sont suffisamment différentes pour que les joueurs aient leur compte de surprise. Il y a toutes les chances pour que l'on retrouve les grandes scènes de l'écran dans le déroulement de la partie mais les agents-joueurs ne pourront jamais se contenter de reproduire les actes du héros, même si les joueurs eux-mêmes connaissent le film par cœur.

Attention confidentiel MJ !

Le niveau de sécurité de ce qui suit est beaucoup trop élevé pour des yeux de joueurs. Seuls les maîtres de jeu sont habilités à prendre connaissance de ces informations.

Dr No : l'exotisme !

Sous le soleil de la Jamaïque. Le *dragon* a disparu et les protagonistes sont différents de ce qu'ils

James Bond 007

le jeu de rôle

Nom : Bond, James Bond 007, le jeu de rôle
Date de naissance : 1983
Lieu de naissance : New York, USA
Parents : Gerard Christopher Klug, Greg Gorden, Neil Randall, Robert Kern et Victory Games, Inc.
Parents adoptifs : Descartes Editeur, 1988
Présente mission : répertorier et présenter tous les membres de la famille

sont au cinéma. Les agents doivent découvrir la raison de la disparition de leur collègue en poste à Kingston. Ce scénario est le seul à être illustré de quelques photos du film. Il a été impossible, par la suite, de faire figurer des photos d'acteurs dans les éléments du jeu.

Goldfinger : le voyage !

Les gardes de Fort Knox peuvent dormir sur leurs deux oreilles, Auric Goldfinger n'a pas la moindre intention de leur rendre visite. La menace se situe bien loin de là. Les PJ visiteront au moins quatre pays sur trois continents. Cette mission est très riche en occasions « touristiques ». Ne vous souciez pas trop du sort de Goldfinger à la fin de cette première histoire car toutes les éventualités sont prévues dans l'introduction de *Goldfinger II*.

Octopussy : le luxe !

Une mission de rêve pour découvrir la propriété d'une lady. Les agents vont évoluer dans un des univers les plus luxueux du monde, les palais indiens. Cette aventure qui se déroule en Inde et en Europe centrale est sans doute celle qui nécessite le plus d'interaction entre les personnages et donc de véritable jeu de rôle.

Vivre et laisser mourir : le danger !

Il faut bel et bien deux fiches de PNJ pour M. Big et pour Kananga. On peut être gêné par l'intervention d'un élément surnaturel mais l'alternative est prévue. La mission est dangereuse, très dangereuse. Les billets d'avion sont à prévoir pour les États-Unis et les Caraïbes mais les agents devront être très solides pour espérer survivre et réussir à enrayer une odieuse augmentation du nombre des toxicomanes.

Dangereusement vôtre : l'ennemi !

Les agents affrontent des ennemis particulièrement redoutables, des produits de sélections génétiques. Sibérie, Ile de France et Californie sont au programme du voyage. Le vol d'une puce électronique sert de point de départ. Toutes les grandes scènes du film sont intégrées dans ce scénario dans lequel l'action est privilégiée.

Goldfinger II : la revanche !

Goldfinger est de retour et... il n'est pas content. Cette histoire peut prendre place dans une campagne quel qu'ait été le sort de l'Homme aux Doigts d'or à l'issue de sa première apparition. Il est même possible d'entreprendre cette mission sans avoir joué le premier scénario mais il est vrai que l'histoire perd alors un peu de sa saveur. Ce scénario inédit a un cadre digne de toutes les autres histoires et Robert Kern, son auteur, a réussi à y inclure des scènes de dimension cinématographique. Les agents iront du Mexique à la Turquie en passant par l'Espagne et visiteront donc deux sites inédits dans le mythe.

INVENTORIUM EN V.O.

Thrilling Locations

Ce supplément présente, illustrés par l'exemple, des sites d'aventure : casinos, hôtels, bateaux, avions. De nombreux plans et photos.

Assault Game

Il s'agit d'un wargame qui plonge les personnages de jeu de rôle dans les batailles spectaculaires qui, le plus souvent, terminent les missions. Le jeu prévoit l'attaque du volcan de Skorpios (c'était le volcan de Blofeld dans *On ne vit que deux fois*). Chaque pion représente un seul personnage, il est donc tout à fait possible d'intégrer les PJ dans les forces en présence.

On Her Majesty Secret Service

Quatre aventures sont proposées au joueur solitaire sur le principe des paragraphes numérotés avec l'aide de cartes. Il est possible de jouer son propre personnage créé selon les règles du jeu de rôle. Fort bien réalisé et de présentation très luxueuse.

Les scénarios

— ***You Only Live Twice***. Tokyo et les îles japonaises à la recherche de la navette soviétique.
— ***Back Of Beyond*** (*You Only Live Twice II*). L'autre scénario inédit de la collection *Bond – le jeu*. Il peut faire suite à *On ne vit que deux fois* mais peut aussi rester indépendant.
— ***The Man With The Golden Gun***. Il est parfois des cadeaux dont on se passerait bien... les balles en or par exemple.
— ***For Your Eyes Only***. A Cortina, Corfu et St-Cyril, avec le sourire de Melina.

INVENTORIUM EN V.F.

Dans JD+ n° 4

— **SPECTRE**. Une description de l'organisation de Blofeld qui apparaît dans plusieurs films et qui dans le jeu de rôle a été remplacée par TAROT.
— **L'écran de création de personnages**. Toutes les tables nécessaires sont au dos de la couverture.

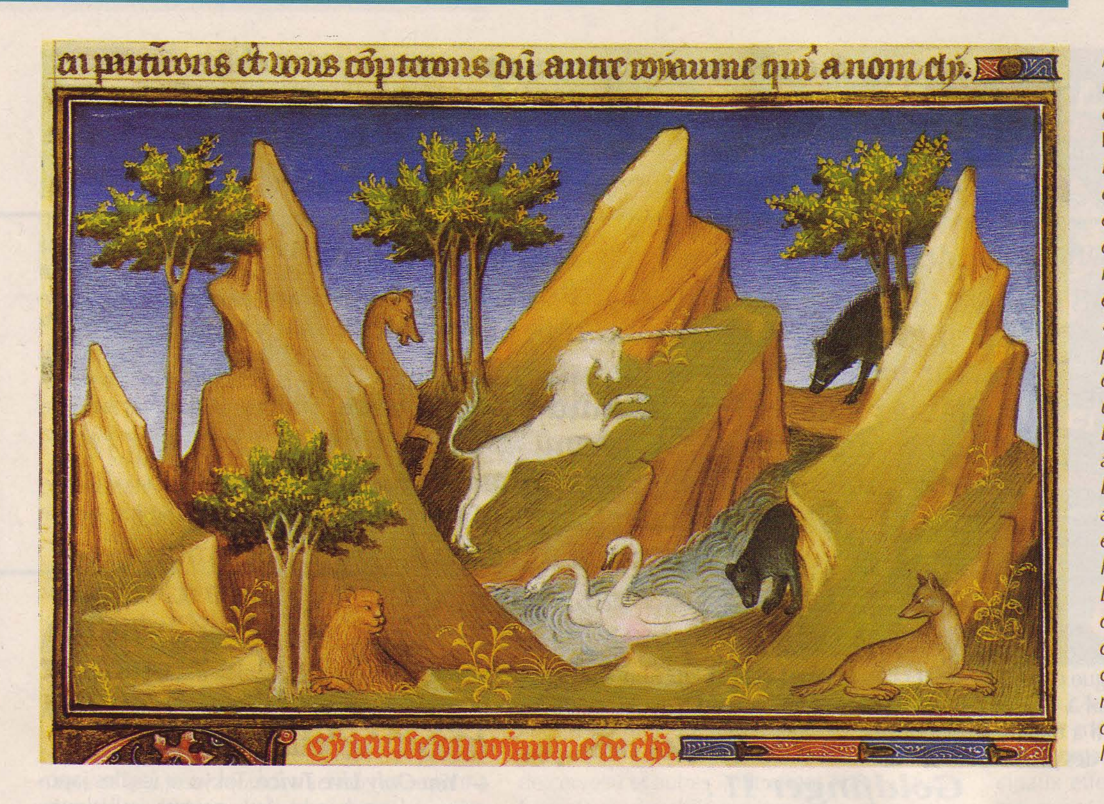
Dans JD+n° 5

— **La DGSE**. Pour concevoir des personnages « au service secret de la République » et avec du matériel français.

Dans Casus Belli

— **Présentation du jeu** : voir n° 29 et 47.
— **Aides de jeu** : voir n° 47 (feuille de mission, fiche de l'Aston Martin V8 volante) et n° 65 (présentation de Venise).
— **Scénarios** : *Bons baisers de l'enfer* (n° 23), *Pacifiquement vôtre* (n° 29), *Orient Express* (n° 40), *Mission recommencée* (n° 47), *Opération Ryu* (n° 49), *Opération Crushing speed* (n° 53), *Rien n'est jamais fini* (n° 55), *Sauver Venise* (n° 65).

Michel Serrat



Miniature du Livre des merveilles, *recueil de récits de voyages comprenant notamment le fameux* Devisement du monde *de Marco Polo. Le Vénitien a vu bien des créatures fantastiques en Inde et en Chine. N'ayant pas aperçu de licorne, il a cru que cette espèce n'était plus présente dans ces régions, et en expliquait ainsi la disparition : « On pouvait trouver en cette province des chevaux descendus de la semence du cheval à corne unique du roi Alexandre, nommé Bucéphale ; lesquels naissaient tous avec une corne sur le front comme Bucéphale, parce que les juments avaient été couvertes par cet animal en personne. Mais puis après toute la race d'iceux fut détruite. Les derniers se trouvaient au pouvoir d'un oncle du roi, et quand il refusa de permettre au roi d'en prendre un, celui-ci le fit mettre à mort ; mais de rage de la mort de son époux, la veuve anéantit ladite race, et la voilà perdue... »*

Ceux qui les ont vues...

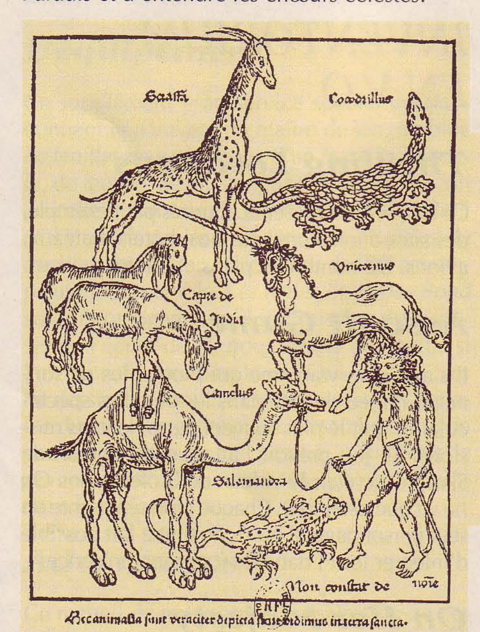
Now I will believe,
that there are Unicorns.
William Shakespeare, *The Tempest*

Il est de bon ton aujourd'hui de ne voir dans la licorne qu'une créature imaginaire, tout droit sortie, avec les dragons, griffons et autres chimères, de l'imaginaire médiéval. Les preuves de l'existence réelle de ce superbe animal sont pourtant nombreuses et irréfutables. Jérôme Bosch ne s'y est pas trompé. S'il a peint de nombreuses licornes fantastiques, il nous montre dans son triptyque du *Paradis* la licorne parmi les animaux, aux côtés de l'antilope et de la girafe, et non parmi les créatures mythiques qui leur font face sur l'autre rive du lac.

Au IVe siècle av. J.-C., Ctésias, médecin grec qui avait voyagé en Inde et en Perse, est le premier à nous apprendre qu'« il y a aux Indes des ânes sauvages qui sont aussi grands que des chevaux. Leur corps est blanc... et leurs yeux d'un bleu profond... Ils ont une corne sur le front qui a un pied et demi de long. La base de la corne est blanche, la pointe rouge vif, la partie intermédiaire noire... ».

Si elle y est très rare, la licorne se rencontre aussi parfois en Europe, généralement au cœur des plus profondes forêts. Jules César écrit ainsi, au livre VI de *La guerre des Gaules* : « Il y a (dans les forêts de Germanie) un cerf qui porte au milieu du front une corne unique, plus haute et plus droite que toutes les autres cornes de nous connues ». Décimée par les grandes chasses des XVe et XVIe siècles, cette licorne d'Europe a aujourd'hui disparu.

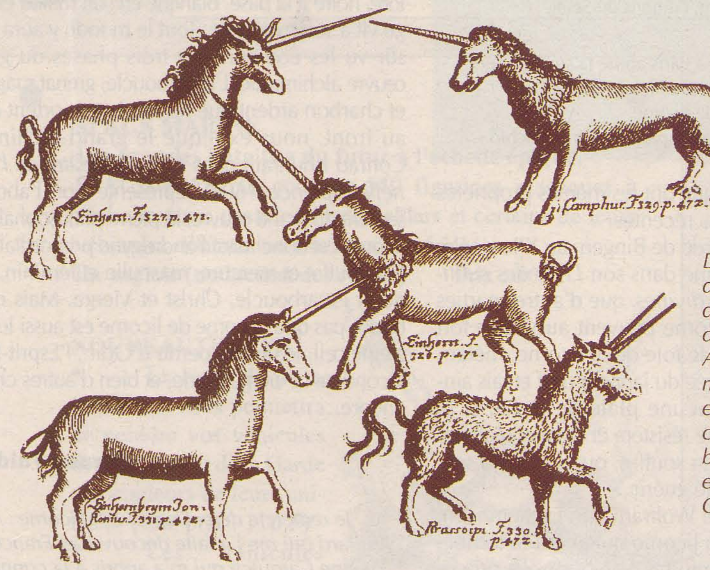
Nombreux sont par contre les croisés et les pèlerins qui virent des licornes en Terre sainte. Voici, parmi d'autres, le récit que fit un prêtre hollandais en 1389 : « Vers le champ Helyon coule la rivière Mara dont le flot, impur, ne désaltéra les juifs qu'après avoir été touché par le bâton de Moïse. Aujourd'hui encore les animaux maudits corrompent cette onde dès le coucher du soleil. A l'aurore, la mer de son flux porte la licorne et la bête à genoux sépare de sa corne les flots purs et les flots impurs, et les animaux reconnaissants s'abreuvent en toute quiétude de cette eau purifiée. Ce que je décris ici, je l'ai vu de mes propres yeux ». L'auteur de ces lignes, Johann von Hesse, était sans nul doute un saint homme puisqu'il eut aussi la chance de contempler les murs du Paradis et d'entendre les chœurs célestes.



Dans Le saint voyage et pèlerinage de la Cité sainte de Jérusalem *de Bernard von Breydenbach (1486), d'où est extraite cette planche, le moine allemand nous fait le récit suivant : « Il était à peu près midi quand nous vîmes dans le désert un étrange animal. Nous pensâmes d'abord à un chameau, mais notre guide nous assura qu'il s'agissait d'une licorne, ou rhinocéros des sables. Il nous montra sa corne unique et longue de quatre pieds, si pointue et si dure qu'il n'est rien qui par elle ne soit percé, et par conséquent la plus grande prudence doit accompagner nos faits et gestes si nous ne voulons pas, par elle, être tous décousus. »*

La licorne est également présente en Éthiopie, comme nous l'apprend une lettre qui aurait été ramenée par des participants à la Première croisade : « Item sachez quen nostre terre sont les licornes & en y a de touts maniers, cest assavoir de blancs, de noirs et aussi de vers. Et occissent le lion aucunes foys mes les lions les occissent moult subtilement, car quand la licorne est lasse elle se met du costé dung arbre & le lion va entour & la licorne le cuide frappde sa corne & elle frappe l'arbre de si grant vertu quelle ne la peut oster ; adonc le lion la tue... » Ce sont ces mêmes licornes d'Éthiopie, bien différentes de la licorne blanche d'Europe et d'Asie, que décrit l'explorateur portugais Jérôme Lobo, parti à la recherche des sources du Nil, dans sa *Relation de l'empire des Abyssins*, traduite en français en 1672 : « ... C'est là que l'on a trouvé la source du Nil et que l'on a vu la véritable licorne... Pour la licorne, on ne peut la confondre avec le rhinocéros, car le rhinocéros a deux cornes, et elles ne sont pas droites mais courbées. La licorne authentique vit en Afrique, dans la province d'Agaos du royaume de Damote. Elle est de la grandeur d'un cheval de médiocre taille, d'un poil brun tirant sur le noir ; elle a le crin et la queue noirs, le crin court et peu fourni... avec une corne droite longue de cinq palmes, d'une couleur qui tire sur le blanc. Elle demeure toujours dans les bois, cet animal fort peureux ne se hasardant guère dans les lieux découverts. Les

De unicorne observationes novae



Dans son Histoire générale des drogues *(Paris, 1694), Pierre Pomet distingue cinq espèces de licornes. Le* Livre des proprietez des bestes, *deux siècles plus tôt, n'en connaissait que trois : « Aucunes ont corps de cheval et teste de cerf et queue de sanglier, et ont cornes noires... Aucuns ne nomment pas ces licornes dont nous venons de parler, mais monoceros ou monoceron. L'autre manière de licornes est appelée eglisseron, qui est à dire chièvre cornue. Ceste-cy est grant et haulte come ung rant cheval, et semblable à ung chevreul, et ha sa grant corne blanche très aguhe. L'aultre manière de licorne est semblable à un beuf et tâchée de tâches blanches. Ceste-cy a sa corne noire et brune... Ceste-cy est furieuse comme ung thoreau quant elle veoit son ennemy. »*

gens les plus barbares du monde sont les peuples de ces pays ; ils mangent de la chair de ces bêtes comme de toutes les autres... » Ce sont ces mêmes licornes brunes d'Éthiopie qu'un voyageur italien, Ludovico di Varthema, a pu observer lors de son voyage à La Mecque en 1503 : « A un austre cousté dudict temple a ung clos auquel y a dedans deux unicornes vivans... lesquelz furent envoyez par un roy d'Éthiopie, c'est-à-dire ung roy Maure, pour prendre alliance au Souldan de La Mecque ». Un article fort bien documenté de M. Fresnel, consul de France à Djeddah, dans le numéro de mars 1844 du *Journal asiatique* nous apprend même que l'espèce se rencontrait encore au milieu du XIXe siècle.

La licorne se rencontrait encore assez fréquemment en Inde du Nord et au Tibet à la fin du siècle dernier, comme en témoigne le R.P. Evariste Huc dans ses *Souvenirs d'un voyage dans la Tartarie, le Thibet et la Chine entre 1844 et 1846* : « La licorne, qu'on a longtemps regardée comme un être fabuleux, existe réellement dans le Thibet... Les habitants parlaient de cet animal sans y attacher une plus grande importance qu'aux autres espèces d'antilopes qui existent dans leurs montagnes. » On rencontre pourtant toujours d'incorrigibles sceptiques, comme l'explorateur russo-polonais Nicolas Przewalski dans son *Voyage en Mongolie et au pays des Tangroutes* : « Les Mongols septentrionaux sont convaincus que l'orongo ne porte qu'un seul bois planté droit au milieu du front. Plus près du Thibet, dans le Han-Sou et le Koukou-Nor, les indigènes nous dirent qu'un sujet à un seul bois était très rare, un ou deux sur mille. Enfin dans le Dzaïdam, où les habitants connaissent bien l'orongo, on nous assura que l'antilope à un seul bois se trouvait dans le sud-ouest du Thibet. Dans cette région, il est probable que l'on nous aurait affirmé que cet animal habite l'Inde, et nous serions ainsi parvenus à découvrir que l'antilope unicorne est un rhinocéros. »

La confusion malheureuse entre la licorne et le rhinocéros n'est pas nouvelle, puisque déjà au VIIe siècle Isidore de Séville, dans ses *Originae*, reprenait dans un même paragraphe des informations concernant ces deux animaux, ce qui nous vaut l'incroyable description d'un rhinocéros s'endormant sur les genoux d'une jeune vierge.

Les premiers explorateurs du Nouveau Monde virent parfois des licornes. Dans *Die unbekannte Neue Welt*, (Amsterdam 1673), le Dr Olfert Dappert raconte avoir vu, sur le site de l'actuelle New York, une licorne emportée par un grand aigle d'Amérique.

Le zoologue hollandais John Johnston, dans son *Historiae naturalis de quadrupedibus* (1657) ne commet plus cette erreur. Il ne distingue pas moins de sept espèces différentes de licornes. Les plus curieuses sont sans doute le Pirassoipi éthipien, licorne à deux cornes, et le Camphur aux pattes arrières palmées qui vit sur les côtes d'Afrique de l'Est. La plus mystérieuse reste cependant la licorne des Carpathes, si rare que personne n'en a jamais parlé.



Kurtze
doch ausführliche
Beschreibung
Des
UNICORNU
FOSSILIS,
oder
gegrabenen
Einhorns/
Welches
in der Herrschafft Tonna
gefunden worden/
Verfertiget
von dem Collegio Medico
in Gotha/
den 14. Febr. 1696.

Daselbst gedruckt bey Christoph Reyhern/ Fürstl. Sächs. Hof-Buchdruckern.

Ce surprenant squelette d'une licorne préhistorique a été découvert en 1690 dans le massif du Harz par l'archéologue Otto von Guericken, dont les conclusions sont présentées dans ce petit opuscule paru à Gotha en 1696. Quelques détracteurs jaloux ont affirmé que la corne de cette licorne ne serait en fait qu'une dent de mammouth.

La licorne alchimique

Chair de l'unicorne,
Corne de l'unichair...

Longtemps fort recherchée, la corne de licorne ne semble plus occuper dans la pharmacopée contemporaine la place qu'elle mérite. Elle est pourtant, tout comme les griffes de griffon, un puissant contrepoison. Ctésias disait déjà que « ceux qui ont bu dans ces cornes, car on en fait des vases à boire, ne sont sujets ni aux convulsions, ni au haut mal, et les poisons même ne peuvent leur nuire ». De fait, les grandes cours d'Europe ont longtemps eu recours à ce procédé : les ducs de Bourgogne se faisaient servir à boire dans une corne de licorne, et les rois de France utilisaient des couteaux dont le manche en corne de licorne noircissait en présence d'une nourriture suspecte.

Le médecin italien Andrea Bacci a consacré une grande partie de son *De monocerote seu unicornu tractatus* (1582) aux propriétés de la corne de licorne. On y apprend qu'elle noircit ▷

non seulement au contact du poison, mais également en présence d'une femme infidèle. Le port de boucles d'oreilles taillées dans la corne de licorne protège des paroles empoisonnées et des insinuations malveillantes. La corne peut aussi être pilée. Utilisée en décoction, cette poudre est à la fois un contrepoison et un aphrodisiaque. Si l'on ignore pour lequel de ces deux motifs le roi d'Angleterre Jacques Ier en faisait boire à ses invités, on s'est cependant aperçu après la mort d'un convive que les cornes utilisées étaient vraisemblablement des faux.

Il s'est en effet trouvé quelques esprits chagrins, surtout depuis que l'on trouva en 1126 plusieurs centaines de ces cornes dans le navire de l'évêque Arnaud d'Islande, naufragé en mer du Nord, pour affirmer que les prétendues cornes de licorne n'en seraient point, et proviendraient en fait d'un mammifère marin, le narval. Cette thèse, défendue notamment par Ambroise Paré dans son *Discours de la licorne* (1582), est cependant très fragile. Il y a certainement eu des fausses cornes de licorne, mais cela n'empêche pas qu'il y en ait aussi des vraies. La corne qui se trouve au musée de la ville de Strasbourg est ainsi accompagnée d'un certificat d'authenticité signé par quatorze pharmaciens et médecins d'Anvers. La science médicale du XVIIIe siècle nous apprend enfin que les cornes fossiles retrouvées parfois en Allemagne ont les mêmes propriétés que les cornes plus récentes.

L'abbesse Hildegarde de Bingen, au XIIe siècle, nous apprend même dans son *Livre des subtilités des créatures divines*, que d'autres parties du corps de la licorne peuvent aussi être fort utiles : « Pulvérise le foie de la licorne, mélange-le à la graisse tirée du jaune d'œuf et fais ainsi un onguent : aucune plaie de lèpre, si tu l'enduis souvent, ne résistera et la mort n'atteindra pas celui qui en souffre, ou alors c'est que Dieu ne veut pas le guérir. »

Dans le *Parsifal* de Wolfram von Eschembach, c'est le cœur de la licorne qui guérit la terrible blessure du roi Amfortas : « Nous nous procurâmes le cœur de la licorne que nous posâmes sur la plaie du roi. Nous prîmes au même animal sur l'os du front, la pierre d'escarboucle qui croît sous sa corne. »

Si l'iconographie nous montre généralement la licorne avec une corne blanche, les textes la décrivent avec une corne noire, ou parfois tricolore, noire à la base, blanche en son milieu et rouge vif à son extrémité. Tout le monde y aura bien sûr vu les couleurs des trois phases du grand œuvre alchimique. L'escarboucle, grenat magique et charbon ardent que les vouivres portent aussi au front, nous explique le grand alchimiste Conrad Khunrath dans *L'amphithéâtre de l'Éternelle Sapience* (1604), représente alors l'aboutissement du grand œuvre, la pierre philosophale. La licorne est donc aussi l'androgyne primordial, à la fois souffre et mercure, masculin et féminin, corne et escarboucle, Christ et Vierge. Mais n'oublions pas que la corne de licorne est aussi le troisième œil, le disque perdu d'Odin, l'Esprit-Saint fécondant la Vierge Marie, et bien d'autres choses encore…

Bruno Faidutti

Je remercie deux Dames à la licorne : Anne Vétillard qui me l'a faite découvrir et Francesca-Yvonne Caroutch qui m'a appris à la connaître.

POUR EN SAVOIR PLUS

Quelques livres

— *Le livre de la licorne*, de Yvonne Caroutch, éditions Pardès.
— *Miroir de la licorne*, de Yvonne Caroutch, (à paraître…).
— *Le mythe de la licorne*, de Roger Caillois, éditions Fata Morgana.
— *Le mythe de la Dame à la licorne*, de Bertrand d'Astorg, éditions du Seuil.

Un musée

Le musée de Cluny à Paris abrite la superbe série des tapisseries de *La Dame à la licorne*, ainsi que la corne de licorne « offerte à Charlemagne par Haroun al Rachid ».

UNICORNS HORN

Now brought in Use for the Cure of Diseases by an Experienced DOCTOR, the AUTHOR of this Antidote.

A Most Excellent Drink made with a true *Unicorns Horn*, which doth Effectually Cure these Diseases:

Scurvy, Old Ulcers, Dropsie, Running Gout, Consumptions, Distillations, Coughs, Palpitation of the Heart, Fainting Fits, Convulsions, Kings Evil, Rickets in Children, Melancholly or Sadness, The Green Sickness, Obstructions,

Further, If any please to be satisfied, they may come to the Doctor and view the Horn.

And all Distempers proceeding from a Cold Cause.

The Use of it is so profitable, that it prevents Diseases and Infection by fortifying the Noble Parts, and powerfully expels what is an Enemy to Nature, preserving the Vigour, Youth, and a good Complexion to Old Age: The Virtue is of such force, as to resist an Injury from an unsound Bedfellow; None can excel this, for it is joyned with the Virtue of a true *Unicorns Horn*, through which the Drink passeth, and being impregnated therewith, it doth wonderfully Corroborate and Cure, drinking it warm at any time of the Day, about a quarter of a Pint at a time, the oftner the better, the Price is 2 s. the Quart.

2. Also as a preparative for this excellent Drink, and good against the Diseases above mentioned, and all Crudities in the Body, is ready prepared twelve Pils in a Box to be taken at three Doses, according to Directions therewith given, the Price is 2 s. the Box.

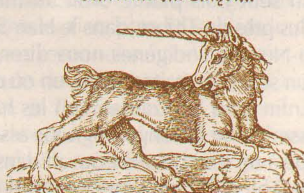
3. Likewise he hath Admirable Medicines for the Cure of the POX, or Running of the Reins, with all Simptoms and Accidents thereto belonging, whether Newly taken or of long Continuance, and (by God's Blessing) secures the Patient from the danger of the Disease presently, and perfects the Cure with the greatest Speed and Secresie imaginable, not hindering Occasions, or going abroad: Whosoever makes Use of these Admirable Medicines, may have further Advice from the Doctor without Charge.

The Doctor Liveth in Houndsditch, next Door to Gun-Yard, having a Back Door into the Yard, where any Patient may come [...]

Affichette du XVIIIe siècle vantant les mérites d'un élixir à base de corne de licorne fabriqué artisanalement par un médecin londonien. On remarquera l'art avec lequel l'auteur suggère, sans jamais le dire clairement, les propriétés aphrodisiaques de son élixir.

Von der Natur / art vnnd eygenschafft der Thier / welcher namen anfahet inn frembden sprachen / darmit sie vonn den alten genant worden am Buchstaben V.

Vnicornis ein Einhorn.



Vnicornis ein Einhorn / ist bei vns ein frembd vnbekandt thier / zimlicher grösse / doch gegē seiner treflichen sterck zu rechnen / nit groß von leib / von farben gelbfarb wie buxbaumen holtz / hat gespalten kloen / wonet im gebirg vñ hohen wildtnussen / hat vornen an der stirn ein sehr lang scharpff horn / welches es an den felsen vnd steinen scherpffet / durchsticht darmit die
D iij grossen

« Voici qu'apparut une belle licorne, d'une blancheur de neige, avec un collier d'or portant quelques inscriptions gravées. Elle s'approcha de la fontaine puis plia les pattes de devant, comme pour rendre hommage au lion qui se trouvait debout sur la fontaine, immobile. Celui-ci saisit l'épée nue qu'il serrait dans ses griffes et la brisa en deux morceaux qui tombèrent dans la fontaine. Puis il rugit jusqu'à ce qu'une colombe immaculée lui apporte un rameau d'olivier qu'il s'empressa d'avaler, ce qui le calma. Puis la licorne regagna joyeusement sa place. »
Ce texte limpide est extrait des Noces chimiques *de Christian Rosenkreutz. L'illustration provient du bestiaire du Grand Albert,* Summa de creaturis. *La licorne est en effet présente dans tous les grands ouvrages d'alchimie.*

« Cette beste es si forte qu'elle puisse être prize par la vertu des veneurs, sinon par subtilité. Quand on la vieult prendre, on fait venir une pucelle ou on scet que la beste repait et fait son repaire. Si la licorne la veoyt et soit pucelle, elle va se coucher en son giron, sans aucun mal lui faire, et illec s'endort. Alors viennent les veneurs qui la tuent au giron de la pucelle ; la licorne n'a garde d'y coucher, mais tue la fille corrompue et non pucelle ». Les bestiaires médiévaux nous apprennent que c'est là la seule manière de tuer ou capturer une licorne. Cette scène de « Chasse à la licorne » est d'ailleurs l'un des grands classiques de l'enluminure des XIVe et XVe siècle et se retrouve souvent, comme c'est le cas ici, comme décoration en marge de texte sans rapport aucun avec la licorne. L'église médiévale a popularisé cette scène dans laquelle elle voyait une allégorie de la Passion du Christ.



STRATEJEUX

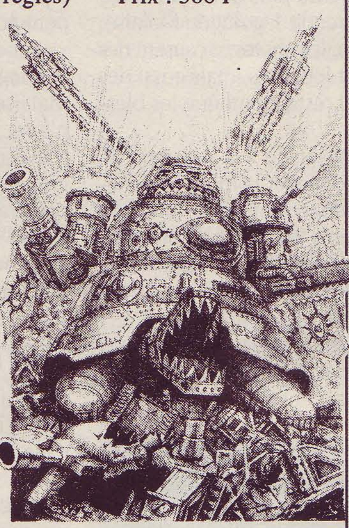
Spécialiste GAMES WORKSHOP / CITADEL

13 rue Poirier de Narçay
75014 PARIS (Metro Porte d'Orléans)
Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h
Téléphone : (16 1) 45 45 45 87



SPACE MARINE
Les grandes batailles du futur à l'échelle épique.
SPACE MARINE contient 540 figurines plastiques à l'échelle 6mm : marines, orks, eldars et certains de leurs véhicules dont un terrible titan impérial.
En anglais (traduction des règles) Prix : 360 F

NOUVEAUTES EPIC
* La boite de peinture EPIC vous permettra de peindre vos véhicules des Marines et de la Garde aux couleurs de leurs unités (9 pots, prix : 110 F)
* Les véhicules "géants" enfin disponibles en France.
Le Capitol Imperialis des Space Marines, la Hellbore de la Garde et le Grand Gargant des Orks.
Prix : 175 F pièce.



VENEZ JOUER A STRATEJEUX

LE MERCREDI ET LE SAMEDI, VENEZ PARTICIPER AUX TOURNOIS OU ASSISTER AUX DEMONSTRATIONS DE PEINTURE.

WARHAMMER 40.000
BATTLE MANUAL
Ce livret met à jour et précise toutes les règles de tir et de corps à corps dans Warhammer 40.000. En plus d'un véritable catalogue des armes en usage dans l'Imperium, vous y trouverez des nouveaux formats d'explosions et des cartes de référence pour les armes et leur puissance de pénétration contre les véhicules.
En anglais Prix : 190 F



L'ARMEE IMPERIALE

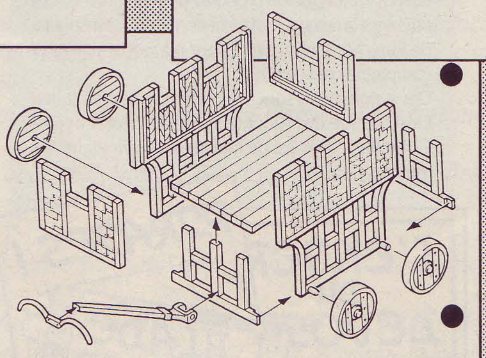
Pour Warhammer Battle, l'armée de l'Empire dans son intégralité : un choix impressionnant de troupes (des Pistoliers à cheval aux halflings impériaux en passant par les arquebusiers et les terribles Reiksguard) et de machines de guerre (canons, mortier, catapulte à marmite halfling).
Prix: à partir de 60 F le blister .



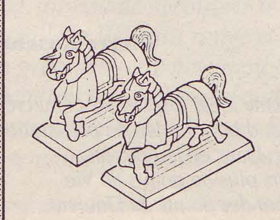
SPACE MARINE : WARLORDS
Pour les seigneurs de guerre Orks et les Maitres de Guilde Squats. Cette seconde extention contient un livret de règles et de nombreuses cartes d'armées (nouveaux véhicules, nouveaux types de troupes, etc) consacrées à ces deux puissances.
En anglais Prix : 195 F
Disponible Juillet ou Aout

SPACE MARINE (traduction française)	360F
ARMIES OF THE IMPERIUM	195F
RENEGADES	195F
MIGHTY WARRIORS (traduction française)	195F
SPACE FLEET (traduction française)	195F
CHAOS 7 A 10 ET 12 à 16	10F
CHAOS 11 SPECIAL SPACE FLEET	20F

LE CHAR DE GUERRE IMPERIAL
Véritable forteresse mobile, son équipage dispose d'un arsenal impressionnant capable de faire des ravages dans une horde goblinoïde ou même dans une bande de guerriers du Chaos.
Prix : 320 F



SPACE HULK (traduction française)	320F
DEATHWING (traduction française)	215F
GENESTEALER (traduction française)	215F
ULTRAMARINE (traduction française)	195F
KERRUNCH (traduction française)	195f
DRAGONMASTERS (traduction française)	290f
BLOODBOWL (version française)	370f



VENTE PAR CORRESPONDANCE

FRAIS D'ENVOI : 30 F France métropolitaine - 85 F Autres
Vos commandes postées dès réception - Tarif sur demande
indiquez le titre de ce journal avec votre commande



Fais-moi mal Johnny !

Lorsque l'on crée un jeu de rôle, on a déjà l'idée du contexte du jeu, c'est ensuite que se pose la question du type de règles que l'on désire. Avec Simulacres, le but était de faire à la fois le plus court et le plus universel possible. Mais en même temps, si la simplicité plaît lorsqu'il s'agit de faire une seule partie ou des démonstrations, on a parfois envie de systèmes plus précis ou plus élaborés. L'ennui c'est qu'il y a rarement de « juste milieu », soit on a quatre pages de règles soit on en a plus de trente, car chaque nouvelle règle en appelle une autre, et ainsi de suite.

Par exemple : les points de vie doivent-ils être localisés ? La simplicité veut qu'on ne les localise pas, mais dans certains contextes, savoir que le bras ou la jambe est touché est important (pirates, cyberpunk, militaire, etc.). Donc, vous dites-vous, localisons les points de vie. Mais alors qu'advient-il des dégâts de type poison, électricité... ? On en arrive alors aux solutions du genre de celle de RuneQuest : une double comptabilité pour les points de vie localisés avec une « réserve » commune. Cela marche bien mais le système se complique.

Dans les Règles de Campagne de Simulacres (CB n° 62), il est indiqué qu'une blessure à un membre occasionne un malus dépendant du type d'action et de la gravité de la blessure. Dans le cas d'une autre « gêne », le meneur de jeu choisit lui-même un malus. A priori il n'y a rien à changer à ce système, mais comme toutes les règles laissées à l'appréciation du meneur de jeu, le débutant a du mal à quantifier ce qu'il doit faire. Voici donc une méthode pour estimer ce malus lorsque l'on est blessé ou « gêné » et que nous nommerons Malaise (pour signifier à la fois gêne et malus) !

Comme toujours avec les nouvelles règles, utilisez-les au cours d'une partie et ensuite jugez si elles apportent quelque chose à l'ambiance du jeu. Si ce n'est pas le cas, ne les employez pas, vos parties de jeu de rôle seront plus fluides et plus rapides.

Malaise

Il arrive que certains types de dommages ne puissent être localisés (c'est le cas du poison par exemple). Par ailleurs, les blessures graves peuvent handicaper sérieusement le personnage, l'empêchant plus ou moins d'agir. Ce type de dégâts est matérialisé par un compteur de Malaise, dont la gestion fait plus appel au bon sens qu'à des règles strictes. En effet, les points de Malaise ne se récupèrent pas à un rythme précis, mais disparaissent lorsque la cause qui les a suscités n'est plus. Il est donc conseillé, sur la feuille de personnage, de délimiter une zone pour indiquer non seulement le malaise mais aussi son origine.

Acquisition

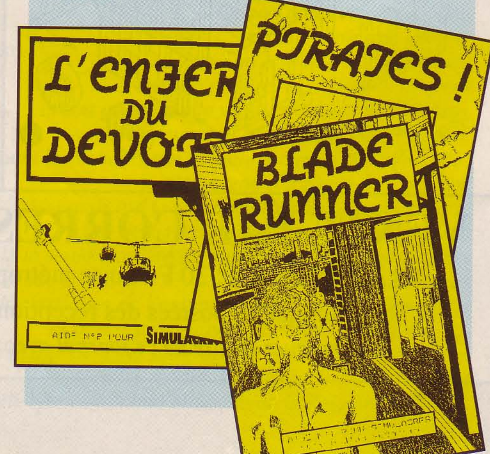
Le meneur de jeu attribue les points de Malaise suivant un barème fixe (voir ci-après), mais également à chaque fois qu'il pense que des dommages peuvent gêner un personnage sans pour autant l'avoir blessé. Le cas typique est celui d'une légère entorse. En dehors de ces cas, voici comment attribuer les points de Malaise :

- Toute blessure supérieure à 1 PV implique un point de Malaise par point au-delà de 1. Seule la blessure la plus élevée compte. Ainsi, un homme blessé à un bras (2 PV) et au torse (3 PV) compte 2 points de Malaise à cause de sa blessure au torse, et rien pour le bras.
- Un homme qui a perdu plus de la moitié de ses points de Souffle reçoit 1 point de Malaise.
- Les dégâts par le feu, les chutes... causent des dégâts en PV qui sont localisés, mais aussi des points de Malaise qui restent tant que les blessures sont à vif.
- Le poison peut causer de 1 à 4 points de Malaise, ou même provoquer la mort. En général les dommages dépendent de la force du poison (exprimée comme les dégâts d'une arme) et de la marge d'échec à un Test Corps + Résistance + Humain (la force du poison peut donner un malus à ce test).
- Une trop grande chaleur, un froid intense, l'absorption de grandes quantités d'alcool ou d'autres drogues... peuvent être assimilés à un certain malaise qui gênera le personnage. Ce malaise vaut 1 ou 2 points suivant son importance.
- Dans un premier temps la perte d'un membre entraîne des points de Malaise dus à la blessure elle-même. Quand le personnage s'est habitué à cette perte, le Malaise disparaît.

Nouvelles du front

Après avoir réalisé des aides de jeu pour Stormbringer, Les Archanges Boréens éditent trois suppléments pour les règles de base de Simulacres. Le premier, **Pirates**, est un scénario classique de course au trésor (12 p.). Le second, **Blade Runner**, consiste en une mise au point du contexte de cet univers, en mixant les informations du film de Ridley Scott et du roman de Philip K. Dick, plus un mini-scénario (12 p.). Enfin, **L'enfer du devoir** (d'après un feuilleton télé diffusé sur la 5) offre un supplément un peu plus détaillé concernant les opérations de commandos au Viêt-nam. On y trouve règles, ordres de mission, exemples... une suite est prévue pour compléter le système de jeu (28 p.). Plutôt que de proposer de vrais univers, ces ouvrages amateurs montrent comment « s'inspirer » de films ou de séries télé pour réaliser ses propres campagnes et scénarios.

Ces suppléments sont disponibles auprès de Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle. Le prix est de l'ordre d'une vingtaine de francs.



Malaises sous-jacents

En réalité, une forte douleur peut en masquer une plus faible. De même, le meneur de jeu peut accorder au personnage qu'un malus fort « cache » un malus plus faible. Ainsi un personnage qui a été empoisonné (2 points de Malaise) et qui s'est saoulé (1 point de Malaise) n'aura pour ces deux causes que 2 points de Malaise. S'il est soigné, mais qu'il a encore une grande quantité d'alcool dans l'organisme, il passera de 2 à 1 point de Malaise. L'idée principale est surtout de ne pas trop pénaliser le personnage. Un Malaise de 4 ou plus est déjà très incapacitant.

Conséquence

Les points de Malaise donnent un malus équivalent à leur valeur à tous les Tests du personnage. En effet, on considérera que la douleur d'une blessure à la jambe gêne non seulement pour se déplacer mais aussi pour réfléchir ou se concentrer sur une action précise.

Si un personnage atteint 6 ou plus points de Malaise, il doit à chaque action réussir un Test Corps + Résistance + Humain (sans malus de Malaise) pour ne pas s'évanouir.

Récupération

Comme on l'a dit précédemment, lorsque la cause du malaise disparaît, on supprime également les points de Malaise. Si une gêne persiste, le malaise persiste. Ainsi, une lumière aveuglante qui a blessé la rétine peut laisser pendant quelques jours des éblouissements qui se traduisent par exemple par 1 point de Malaise.

On peut aussi faire abstraction d'une cause de malaise grâce à sa volonté. Cela se traduit en termes de jeu par la perte d'un point d'Équilibre psychique pour chaque cause de malaise. Si on a par exemple une jambe brisée et que l'on a traversé un feu, 1 EP peut faire disparaître la gêne de la jambe brisée ou du feu, mais pas des deux. Par contre, tous les points de Malaise dus à la cause choisie disparaissent. Ce n'est pas forcément réaliste mais il faut bien que les personnages réussissent aussi des actions héroïques, non ?

Pierre Rosenthal

Crédit*. Ce système a été inspiré par celui créé par Denis Gerfaud pour un jeu en préparation,* Hystoire de fou. *Dans ce jeu de rôle, il n'y a d'ailleurs plus de points de Vie mais uniquement des points de Douleur.*



EXTRAIT DE VEILLÉES DE FWOUINN LE PARCHEMINÉ, XII, 2

« Chère nièce et chers neveux, puisque vous voilà tous rassemblés devant moi, un bon feu crépitant dans l'âtre et des rafraîchissements à disposition, nous allons pouvoir commencer. Arrête de bailler comme une huître, Mouz, ou va te coucher tout de suite ! Toi, Clamouzet, retire ton pouce de ta bouche ! J'en entends encore deux qui discutent dans le fond ! Chrysalis, ma chère nièce aux yeux de braise, donne donc une gifle de ma part à ton cousin Philibert ! Voilà... Maintenant, nous pouvons réellement commencer.
Le sujet de la veillée de ce soir va être le terrible château d'Aargl. Et plus précisément, le titre pourrait en être :

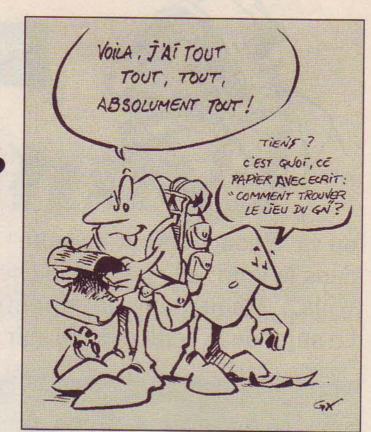
Le secret de la porte secrète du château d'Aargl

*Comme vous le savez, le château d'Aargl, orgueil du royaume de Ghaspe, se dresse au sommet du mont Ténébreux.
Il n'y a qu'une seule route pour s'y rendre, et comme par mégarde, cette route traverse l'abominable forêt de la Mort qui marche, où les buissons ne sont en réalité que des goules camouflées, où les arbres squelettiques étendant leurs branches griffues sont en réalité des squelettes armés de gourdins, et où ce que le promeneur innocent prend pour des taupinières un peu grosses sont en réalité d'infects tumulus tout grouillant de zombis.
Le château d'Aargl lui-même est une imprenable forteresse, massive et menaçante. La route en lacets qui sort de la forêt mène tout droit à la grande porte ; et c'est là, mes chers enfants, que le badaud tombe immanquablement dans le panneau.
Soit il frappe à la porte, et lorsque le majordome vient lui ouvrir, il prétend qu'il s'est trompé.
(Au pire, il accepte l'invitation du marquis d'Aargl et s'en retourne chez lui le lendemain, gros jean comme devant, mais tout de même impressionné par l'affabilité du maître et son sens aigu de l'hospitalité.)
Soit il cherche la porte secrète et, naturellement, ne la trouve pas. Sans parler des gardes qui, du haut des remparts, le voient sonder les murailles pierre par pierre et lui balancent du vinaigre bouillant par les mâchicoulis !
Car le secret de la porte secrète du château d'Aargl, mes chers neveux, est qu'elle se trouve dans le seul endroit où l'on ne pense pas à la chercher : c'est-à-dire dans la grande porte elle-même.
Quoi de plus astucieux, en effet, que de dissimuler une porte dans une autre ? Qui irait chercher une porte dans une porte ?
Que dis-tu, Chrysalis ?... Comment fait-on pour l'ouvrir ? Excellente question, je reconnais bien là ton sens pratique.
Le secret de la porte secrète de la porte du château d'Aargl est qu'elle ne peut être mise en évidence, puis ouverte, qu'au moyen d'une formule mystique qui, outre le marquis lui-même, l'empereur, sa femme et le petit prince, n'est connue que du seul ogre de Karnivaal.
Songer à l'extorquer au marquis, à l'empereur ou à sa famille, est une entreprise vouée à l'échec, ou alors de si longue haleine qu'il faudrait les efforts conjugués de plusieurs générations. Donc, reste l'ogre.
Un personnage impressionnant, que cet ogre ! Un appétit féroce, capable de dévorer à lui tout seul une bonne douzaine de biguemaques ! Mais son rêve étant d'être invité à dîner chez le marquis d'Aargl, nul doute que celui qui arrangerait cette invitation obtienne en remerciement la mystérieuse formule !
Ce ne sera pas tâche aisée. Le marquis ne peut pas sentir l'ogre. (Il est vrai que l'haleine de ce dernier, vu son régime alimentaire, laisse beaucoup à désirer.) Par contre, le marquis rêve depuis toujours d'entendre la voix – que l'on dit enchanteresse – de Baïba, la fille de la reine des Elfes. C'est là qu'il faut savoir s'y prendre.
Comme la reine est la marraine de guerre de l'ogre de Karnivaal et qu'il y a longtemps qu'elle ne lui a pas envoyé de colis, elle ne devrait pas lui refuser cette faveur, si on lui en touchait un mot, et accorder sa permission.
L'ogre pourrait alors se rendre chez le marquis en compagnie de Baïba, pour leur satisfaction mutuelle.
Reste évidemment à convaincre Baïba qui, étant donné les histoires qui courent sur le compte du marquis, prétendra immanquablement avoir la migraine.
La parade est toutefois assez simple : lui faire savoir qu'il y aura des fraises à la crème mousseuse au dessert.
— A la crème mousseuse !
— J'ai bien dit mousseuse, Chrysalis. Vous avez en commun, toi et la fille de la reine des Elfes, que la crème mousseuse vous fait toujours craquer.
— Mmm, supposons... Et après ?
— Et après ? Il ne restera plus qu'à attendre que tout ce joli monde soit à table, complètement absorbé à se gaver de mousse, de fraises et de crème, et prononcer la formule.
Un rectangle plus foncé apparaîtra au centre de la grande porte, cependant qu'un peu de fumée commencera déjà à s'échapper par les interstices. Le sol se mettra à vibrer et le rectangle virera au noir, révélant la porte secrète dans sa terrible nudité.
Et là, au lieu de découvrir le paisible hall du château familier, l'imprudent découvrira l'antre secret, la sombre caverne où veille la Bête qui ronge et qui lèche ! Ses yeux rougeoyants allumeront les ténèbres d'un feu malveillant ; son grognement bousculera l'air fétide d'un écho répugnant ; sa silhouette se dressera en une forme terrifiante ; cependant que sa langue énorme, tel un ver solitaire des sables, englué dans des relents de bave obscène et corrompue, commencera à ramper vers la porte ouverte...
La semaine prochaine, si vous êtes bien sages, je vous apprendrai comment la refermer. »*

Denis Gerfaud



Liste de voyage



Lorsque l'on participe à un jeu de rôle grandeur nature, il n'existe rien de plus déplaisant que de se rendre compte, une fois le jeu commencé, que l'on a oublié un accessoire important ou un objet qui aurait facilité la vie...

Faire une check-list

Le plaisir que l'on éprouve dans un grandeur-nature est souvent lié à la qualité de sa préparation. En dehors de l'étude du rôle proprement dit, l'expérience prouve qu'une petite dose de prévoyance permet d'éviter bien des soucis et aide à profiter pleinement du jeu.

Comme un pilote d'avion suit sa check-list avant de prendre l'air, consultez cet aide-mémoire avant de partir à l'aventure. Quelquefois, dans la précipitation du départ, on oublie l'essentiel : le costume ou le sac de couchage (oui, oui, c'est déjà arrivé !). Il vaut mieux emporter un peu trop de choses et revenir sans les avoir utilisées que de se trouver à court.

Le costume

Habillez-vous mentalement de la tête aux pieds, depuis les sous-vêtements jusqu'à la cape qui enveloppera le tout.

— Chaussures (et éventuellement une paire de rechange, si le jeu se déroule en extérieur sur plusieurs jours. Il est toujours très désagréable de remettre des chaussures trempées au petit matin).

— Costume proprement dit (vérifiez que vous avez bien toutes les pièces qui le composent).

— Bourse, portefeuille, besace, sac à main, etc. (selon le contexte) : pour contenir divers petits objets ou papiers.

— Bijoux, ornements et autres accessoires de décoration.

— Coiffure : chapeau, coiffe, plumes, perruque ou postiche, et aussi brosse, pinces, élastiques, pour pouvoir jouer avec vos cheveux.

— Maquillage (qui n'est pas réservé aux personnages féminins. Une belle cicatrice sur la joue, dessinée au crayon brun, peut donner une allure très inquiétante à un chevalier...).

— Sous-vêtements ou vêtements chauds si le grandeur-nature se déroule lors des périodes « froides ».

Les accessoires de rôle

— Armes (si elles ne sont pas fournies par l'organisateur).

— Fourreau, une lanière de cuir, un anneau pour pouvoir porter votre arme au côté, holster... Songez que vous aurez souvent besoin d'avoir vos deux mains libres.

— Tous les objets que les organisateurs vous ont demandé d'apporter (petite bouteille pour les guérisseurs, etc.).

— Si vous avez un bouclier, une grande ceinture ou une corde vous permettra de le porter en bandoulière ou sur l'épaule.

— Gants pour protéger les mains des combattants à l'arme blanche.

— Briquet ou allumettes : dans beaucoup de systèmes de magie, il faut allumer une petite bougie, une chandelle, un cierge...

— Bourses ou sacs pour ranger tout le petit matériel que les organisateurs vont vous distribuer : argent du jeu, composantes de sortilège.

— Papier, plume, encre, crayon noir. On trouve facilement du papier parchemin, sinon vous pouvez en confectionner en teignant du papier normal avec du café ou du thé. Si vous prenez un crayon à papier, choisissez une mine très grasse pour que vos textes soient lisibles. Evitez le fusain, il s'efface par frottement. Le fin du fin est le petit encrier de voyage et la plume. Pour cette dernière, si vous n'avez pas de vraie plume taillée, fixez une simple plume sergent-major sur une plume d'oiseau, avec du fil de couture.

— Accessoires directs du rôle : instrument de musique d'un barde, bâton d'un magicien, missel d'un curé de campagne, médailles d'un ancien combattant, etc.

La nourriture

— Gourde.

— En-cas et grignotis : fruits secs, pain, pâté, saucisson (si vous jouez dans un univers médiéval, évitez les barres de chocolat entourées de papier multicolore !).

— Repas, si vous devez les apporter vous-même. Séparez-les du reste de vos affaires, pour éviter les catastrophes.

— Un sac allant avec votre costume, pour transporter la nourriture pendant le jeu si vous devez la garder sur vous.

Si vous voulez rester dans l'esprit médiéval, enlevez tous les papiers plastiques et aluminium et entourez votre nourriture dans du linge blanc (un vieux drap déchiré en carrés de tissu fera parfaitement l'affaire). Evitez la nourriture qui craint la chaleur et les chocs (comme les tomates par exemple) si vous devez vous promener en forêt.

Les objets indispensables et/ou extrêmement pratiques

— papiers d'identité, carte de groupe sanguin et traitements médicaux en cours ;

— lampe électrique + piles de rechange. Prévoyez si possible une petite pochette de ceinture où vous pourrez ranger votre lampe sans qu'elle vous gêne ;

— couteau de poche (Opinel, ou le fin du fin, le couteau suisse) ;

— ficelle ;

— miroir (pour vérifier un maquillage, pour mettre des verres de contact en pleine forêt) ;

— trousse et affaires de toilette ;

— lunettes de rechange et étui, verres de contact et leur matériel si vous en portez ;

— vêtements « civils » de rechange ;

— petit linge et chaussettes de rechange (plusieurs paires !) ;

— tenue chaude et chaussettes qui ne serrent pas si vous devez dormir sous la tente pendant les mois « froids » ;

— couverture de survie (au cas où) ;

— cape imperméable, K-Way, etc. (vous les trouverez dans les rayons pour les randonneurs, à un prix très raisonnable) ;

— paquet de mouchoirs en papier (pratique pour tout, le nez qui coule, un maquillage qui bave...). A ce propos, le papier est biodégradable, soit, mais ne le jetez pas n'importe où (dans une poubelle ou enterrez-le).

Le camping

Si l'hébergement se fait sous tente, n'oubliez pas :

— tente. Vérifiez que vous avez tous ses accessoires : piquets, montants, sardines, double toit, rondelles, etc. ;

— sac de couchage ;

— lampe de tente (+ piles de rechange) ;

— lit de camp ou tapis de sol ;

— petit sac plastique (poubelle) ;

— réserve d'eau.

Les réparations d'urgence

— super-glu ou autre colle instantanée ;

— colle néoprène ;

— ficelle ;

— épingles à nourrice ;

— mini-kit de couture (fil solide, aiguille, dé à coudre).

Si vous avez une vraie cotte de mailles, prévoyez une réparation éventuelle sur le terrain :

— anneaux de réserve ;

— pinces ;

— lanières de cuir.

La trousse de secours

Une mini trousse suffit largement :

— vos médicaments personnels si vous suivez un traitement ;

— pommade pour les douleurs musculaires ;

— pommade pour les piqûres d'insectes ;

— pince à épiler ;

— sparadrap ;

— compresses de désinfectant en sachets individuels ;

— pansements prédécoupés ;

— vitamine C, Guronsan ou Adena (pour les coups de barre) ;

— Doliprane ou équivalent (sans aspirine) ;

— bande Velpeau ;

— petite bouteille d'eau physiologique pour les porteurs de verre de contact.

Anne Vétillard
illustration : Didier Guiserix


L'EMPIRE DES JEUX
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines
TOLKIEN
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
65
jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines
septembre - octobre 91
James Bond à
VENISE
FORMULE DÉ
Un circuit original
en encart
SCENARIOS :
Warhammer,
Cyberpunk,
L'appel de Cthulhu,
James Bond 007
WARGAME :
Moskva, Kharkov,
et Rostov
BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner paiement joint à CASUS BELLI - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
OUI
CEJI Je m'abonne à CASUS BELLI pour 2 ANS / 12 N° : 285 F au lieu de 420 F*
CEJB Je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 AN / 6 N° : 150F au lieu de 210F*
Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
RC PARIS B 572 134 773
Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
CB70
OFFRE RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE VALABLE JUSQU'AU 31/12/92
* Prix de vente au N°/Cochez la case de votre choix

Grandes bâtisses & Lézards volants

Traité ludique de méthodologie simulationnelle

Par Charles de Roffroy de Carnal de la Baillerie et autres lieux découverts à marée basse

le Petit Peuple & R.P.G. jeu drôle par Pumplewick

Pendant que vous êtes allés transporter, sur une plage couverte de créatures de rêve ou chez mémé, vos très sérieux problèmes d'amortissement financier, de baignoires qui quittent Marseille à 11 h22 et Paris à 12 h21, ou d'affaires de cœur, savez-vous qui s'introduit chez vous par la serrure ou par les trous du plancher pour espionner vos magazines cachés sous le lit, votre linge oublié derrière un fauteuil et pour vous piquer le très vieux 45t dédicacé qu'on vous a prêté juste avant votre départ. Le savez-vous, hein, le savez-vous ?

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est le fruit de six années de réflexion sur la nature intrinsèque du jeu de rôle. Son but est double. Il propose tout d'abord une profonde et complète refonte du concept fondateur des jeux de rôle : la simulation ludique d'entités pensantes *(alouette!)*.
Mais il cherche avant tout à rétablir la vérité. En effet, je ne crains pas d'affirmer que le jeu de rôle n'a pas été *(je te plumerai !)* inventé par je ne sais quel cordonnier américain, mais par Charles de Roffroy de Carnal de la Baillerie et autres lieux découverts à marée basse, à savoir moi-même.
C'est en observant un petit lézard prenant le soleil sur les pierres d'un château du Haut-Médoc que j'ai eu l'idée lumineuse de créer un jeu *(et le bec, et le bec !)* nommé Grandes bâtisses & Lézards volants.
Si tu deviens petit pot de beurre,
je te depetitpotdebeurrerai bien !
Malheureusement, les premières boites ont été détruites lors de l'incendie de ma voiture, le 24 mai 1969.
Ding ding dong ! Le petit Charles attend ses parents à la caisse centrale. Ding ding dong !
Loin de moi l'intention de reprocher à qui que ce soit d'avoir eu une idée *a an an an — alo alo allô (oui, très bien et vous ?) og og ogue* analogue.

Stop the madness, just say no !
Bonjour tout le monde !
Mon nom est Pumplewick.
Je suis le responsable des quelques parasites qui encombrent les lignes précédentes.
Pour tout vous dire, vous venez d'assister à un détournement de jeu.
Je suis heureux de vous annoncer que Grandes bâtisses & Lézards volants ne verra jamais le jour. Ceux d'entre vous qui le désirent, peuvent néanmoins rendre visite à son auteur à l'asile d'aliénés de Trégasoil Ploumazout (Morbihan). Vous en profiterez pour saluer de ma part le lutin Fodronou qui accomplit avec fierté la mission que lui a confié notre roi : tourmenter ce vieux Charles pendant 3987 ans, 3 jours, 2 heures, 4 minutes et 53 secondes (TVA incluse).
J'ai pour ma part été chargé de détourner le jeu de Charles afin de réparer la terrible injustice dont notre peuple est victime depuis tant d'années.
J'ai donc l'honneur, la joie, la fierté, l'intention, l'occasion, le devoir, le plaisir et l'avantage de vous présenter le seul et unique jeu de rôle entièrement, absolument, complètement et indéniablement consacré au Petit Peuple.
Il porte le nom ô combien évocateur de :

Le Petit Peuple r.p.g.



Qui sommes-nous ? D'où venons-nous ? Où allons-nous ? Quand est-ce qu'on mange ?

Chacun sait que toute personne bien élevée doit se présenter lorsqu'elle rencontre quelqu'un. Mais je suis bien forcé de reconnaître qu'au sein du Petit Peuple, les personnes bien élevées brillent par leur absence. C'est pourquoi j'ai décidé de faire appel à l'un des vôtres pour vous présenter le Petit Peuple. Malheureusement, le maigre budget consacré à ma noble tâche par notre roi Eildelig, dont l'avarice proverbiale n'a d'égale que l'ampleur de l'abdomen, ne m'a pas permis de faire appel aux grands auteurs tels que Vance, Ende, Tolkien et les autres. J'ai dû revenir à une époque où les écrivains ne coûtaient pas si cher : la Rome antique. Ecoutons donc le célèbre Lucrèce…

« Nul ne sait depuis combien de temps ils parcourent notre vaste monde, mais il est certain que leur civilisation précède la nôtre de plusieurs siècles.

Ils n'ont pas toujours vécu sous terre comme ils le font à présent. De nos jours, nous pouvons encore observer les restes primitifs de leurs habitations extérieures. J'ai moi-même eu l'occasion de visiter certains tertres pictes qui portent indéniablement la marque de leur occupation par le Petit Peuple.

Selon l'hypothèse la plus répandue, le Petit Peuple, constatant que la race humaine était appelée à dominer le monde, a préféré s'effacer en se retirant sous terre. Aujourd'hui, seuls quelques rares spécimens se hasardent à quitter leurs royaumes souterrains. Ce sont en général les plus courageux et malheureusement les plus obtus. Vous comprendrez donc aisément qu'il est difficile d'obtenir des renseignements précis sur cette étrange nation. Je vais néanmoins tenter d'en dresser un portrait général.

Bien que des êtres d'aspects et de personnalités très disparates puissent voir le jour au sein du Petit Peuple, il semblerait que l'on puisse observer quelques traits communs à toutes ces créatures.

Comme leur nom l'indique, ils sont tous de petite taille. Les plus grands d'entre eux ne dépassent pas le mètre, tandis que les plus petits ne mesurent parfois pas plus de 2 centimètres !

Leur goût prononcé pour l'or, les pierreries et tout ce qui brille n'est un secret pour personne. Certains prétendent même que les cavernes du Petit Peuple renferment des trésors d'une inestimable valeur. A ma connaissance, personne à ce jour n'a réussi à mettre la main sur l'un de ces trésors. La plupart des inconscients qui s'y sont risqués ne sont jamais revenus pour nous dire ce qu'ils avaient trouvé. Quant à ceux qui sont revenus, la vision de leur état suffirait à décourager l'aventurier le plus brave.

Les créatures du Petit Peuple savent faire preuve de la plus grande discrétion lorsque l'envie leur en prend. Certaines peuvent se rendre invisibles, d'autres rapetisser à volonté ou se transformer en objet ; quel que soit le moyen utilisé, le résultat reste le même : elles passent la plupart du temps inaperçues. Cette avantageuse capacité leur donne l'occasion de se livrer à leur distraction favorite : jouer des tours aux humains.

Ces êtres ont en effet un sens de l'humour assez particulier, qui s'exerce le plus souvent à nos dépens. Malheureusement, les créatures du Petit Peuple ne possèdent aucun sens de la mesure. Ce qui pour elles n'est qu'une simple plaisanterie, peut déclencher une tragédie et ruiner la vie d'un honnête homme. Je ne saurais donc trop vous conseiller de ne pas vous mêler de leurs affaires, vous risquez de vous en mordre les doigts (si elles ne l'ont pas fait avant vous !).

Il est également intéressant de noter que ces créatures sont souvent dotées d'un caractère… difficile. Les grognons, les insolents, les malpolis, les têtus, les grossiers, les nerveux, les stupides, les vicieux, les fourbes, les avares, les cruels, les distraits, les abrutis, les casse-pieds, les timides, les bavards, les prétentieux et les coléreux sont légion parmi eux. La plupart ne sont pas à proprement parler « mauvais » (j'entends par là qu'ils ne font pas le mal consciemment) mais il existe des exceptions. Je voudrais enfin insister sur l'extrême variété qui règne au sein de ce peuple.

Petites fées aux ailes diaphanes, trolls grognons, farfadets farceurs, feux follets trompeurs, lutins malicieux, gremlins ravageurs, gnomes savants, elfes capricieux, leprechauns et changelins, tous appartiennent à une seule et même nation : le Petit Peuple. »

Lucrèce,
De la nature des rhumes

Même si cette description est parfois contestable (je pense en particulier au passage sur « la race humaine destinée à dominer le monde »), je crois qu'elle a pu vous donner une bonne idée de ce que nous sommes. Si vous voulez plus de précisions, n'hésitez pas à vous précipiter sur les œuvres suivantes :

- *Lyonesse*, de Jack Vance. Vous y trouverez de nombreuses descriptions de créatures de notre peuple et vous aurez un aperçu de ce que peuvent être notre caractère et notre sens de l'humour !.
- *Les chroniques de Prydain*, de Lloyd Alexander. Ce cycle, non traduit en français à ce jour, a inspiré (de loin) le dessin animé *Taram et le chaudron magique*. On y retrouve la plupart des grands mythes celtiques, et l'auteur nous montre comment de nombreux héros ne doivent leurs victoires qu'à l'aide du Petit Peuple.
- *L'histoire sans fin*, de Michael Ende. Un vibrant plaidoyer pour l'imaginaire que tout amateur de jeux de rôle se doit d'avoir lu. Notons au passage que le Petit Peuple constitue une portion non négligeable de la population du pays Fantastique.
- *Les compagnons du crépuscule*, la BD de François Bourgeon (surtout le 1er tome *Le sortilège du bois des brumes*).
- Sans oublier les légendes celtiques, nordiques et arthuriennes, les contes d'Andersen, Grimm, Perrault et des Mille et Une nuits.
- Au cinéma : *Willow*, *Gremlins*, *Legend*, *Peter Pan* (pour la fée Clochette), *Labyrinth*, *Dark Crystal* et *Le magicien d'Oz*.
- Et à la télévision : l'inoubliable *Fraggle Rock* !



L'oncle incarné
(création de personnage)

Pour illustrer les diverses étapes de la création d'un personnage, je vous présenterai progressivement mon oncle Slumir Bionvleg. Bien entendu, j'aurais pu prendre n'importe lequel d'entre nous, mais le choix de mon oncle m'a permis de vous glisser un jeu de mots aussi mauvais que répandu (je conseille à ceux qui sont en train de se demander « Mais de quel jeu de mots parle-t-il ? » d'incarner des trolls ou des gobelins, ça leur ira à merveille).

La création de votre personnage comporte trois étapes :

— Tirage des caractéristiques
— Choix des pouvoirs et d'un éventuel défaut
— Description du personnage

Note à l'usage des gens pressés. Le dernière étape est tout aussi importante que les autres et ne doit pas être négligée. Tout maître de jeu digne de ce nom sanctionnera comme il se doit les contrevenants.

Tirage des caractéristiques

Les petits malins qui ont déjà jeté un coup d'œil à la feuille de personnage (pour les autres, voir remarque précédente au sujet des trolls et des gobelins) auront noté qu'elle ne comporte que deux caractéristiques : la Chance et l'Habileté.

On affecte à chacune une valeur numérique appelée score, en lançant un dé à cinq faces (oui, j'ai bien dit cinq) et en ajoutant 6. On note cette opération de la manière suivante : 1d5 + 6. Les scores de Chance et d'Habileté varient donc entre 7 et 11.

Exemple. Après trois mois de chantage et deux passages à tabac, Jacques-Edouard a été convaincu par Isidore, son maître de jeu habituel, de jouer au Petit Peuple r.p.g. Jacques-Edouard donne un nom à son personnage : Slumir Bionvleg. Puis il lance une première fois le d5 (dé à cinq faces) pour générer un total d'Habileté. Il obtient 5 sur le dé, Slumir Bionvleg possède donc un score d'Habileté de 11 (5 + 6). Il relance le dé et obtient un 4, ce qui lui permet d'octroyer à Slumir Bionvleg un score de Chance de 10. Bien joué, Jacques-Edouard !

Les caractéristiques s'utilisent de la manière suivante. Lorsque le personnage est confronté à une situation « normale » (qui n'est ni un Défi (voir plus loin) ni l'utilisation d'un pouvoir) dont l'issue est incertaine, deux cas peuvent se présenter.

— Si la résolution de la situation dépend principalement des capacités physiques et/ou mentales du personnage, celui-ci effectue un jet d'Habileté. Il lance deux dés à six faces et en fait la somme. Si le résultat est inférieur ou égal à son score d'Habileté, la situation se résout de manière favorable au personnage (i.e. l'action est réussie). Dans le cas contraire, la situation se résout de manière défavorable.

Exemple. Slumir Bionvleg tente de jongler avec trois chats. Jacques-Edouard lance 2d6 et obtient 12. Son score d'Habileté n'étant que de 11, il échoue et les chats tombent par terre. Que les militants de la SPA se rassurent, un chat retombe toujours sur ses pattes.

- Si la résolution de la ation dépend principalement de facteurs extérieurs, il faut effectuer un jet de Chance.

Exemple. Une mouette malveillante largue un projectile liquide et blanchâtre au-dessus de la tête de Slumir Bionvleg. Ce dernier ne se doutant de rien, la résolution de la situation dépend principalement de facteurs extérieurs. Il faut donc effectuer un jet de Chance. Jacques-Edouard lance 2d6 et obtient 8. Son score de Chance est de 10. Le projectile est donc tombé à côté de lui. Que les militants de la SPA se rassurent, les chats étaient déjà partis.

Jeu des questions-réponses

Avant de passer à l'étape suivante, je vais répondre à quelques questions relevées dans l'important courrier que la sortie de ce jeu a suscité.

Cher Pumplewick,
Mon revendeur habituel s'obstine à prétendre que les dés à cinq faces n'existent pas. Pourriez-vous lui faire pousser une grosse pustule sur le nez ?
Mélusine Enfaillite

Chère Mélusine,
Il semblerait que des concurrents peu scrupuleux aient retiré tous les dés à cinq faces du marché pour nuire à la commercialisation du Petit Peuple r.p.g. Je me vois donc réduit à te conseiller ce stratagème : lance un dé à six faces et si tu fais un 6, ignore-le et relance le dé. Tu peux aussi utiliser un dé à dix faces selon le principe suivant :

d10	d5
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-0	5

Bien entendu, je me ferai une joie de faire pousser une grosse pustule sur le nez de ton revendeur. La préfères-tu rose ou verte ?

A propos, le sympathique personnage à la si fière allure en haut de la page, c'est moi, Pumplewick…
Et j'en profite pour vous présenter une amie fidèle, à qui je dois une partie notable de ma signature : je veux parler de Piliwitt, une enjouée coccinelle au franc parler qui ne quitte guère mes poulaines.

Cher Pumplewick,
Pourquoi n'y a-t-il pas de points de vie dans le Petit Peuple r.p.g. ? Comment fait-on pour les combats ?
Gédéon Teuzmanies

Cher Gédéon,
Il n'y a pas de points de vie dans le *Petit Peuple r.p.g.* pour la bonne et simple raison que nous sommes immortels. Rien ni personne ne peut nous tuer, ni même nous blesser. Quant aux combats, il n'y en a pas non plus. Je ne connais aucun exemple de combat ayant eu lieu entre nous et les humains. La plupart du temps, ils ne s'aperçoivent même pas de notre présence ; et de toutes façons, nous pouvons leur échapper sans peine grâce à nos pouvoirs. Tu pourrais me répondre que des combats peuvent survenir entre créatures du Petit Peuple. Cela est également et fort heureusement impossible. Nos pouvoirs sont extrêmement puissants et des combats entre nous auraient tôt fait de transformer le monde en Luna Park géant. C'est pourquoi les pères de nos pères ont édicté les règles suivantes :

— Les gens du Petit Peuple ne peuvent se battre entre eux.
— Il est interdit d'utiliser ses pouvoirs contre une autre créature du Petit Peuple.

Note. Attention, cela ne veut pas dire que nous sommes immunisés contre les conséquences indirectes de l'emploi d'un pouvoir. L'interdit ne touche que l'utilisation directe d'un pouvoir dans le but de nuire à une créature du Petit Peuple. Les pères de nos pères ont ensuite lancé de puissants sortilèges, afin que ces lois veillent elles-mêmes à leur application. C'est pourquoi il nous est physiquement impossible de nous battre entre nous ou d'utiliser nos pouvoirs contre nos frères. Cependant, nous ne valons pas mieux que les humains (sur ce plan tout au moins) et les occasions de conflit ne manquent pas. Comment faire pour les résoudre ? Les pères de nos pères ont répondu à cette question en inventant le Défi. La majeure partie de la suite des règles sera consacrée au Défi.

Cher Pumplewick,
Povretip, mon personnage, n'a que 7 en Chance. Dès qu'une peau de banane traîne dans un scénario, c'est pour sa pomme ! C'est vraiment trop injuste.
Pascal Iméro

Cher Pascal (snif!),
Ton témoignage bouleversant (snif!) sur le cas de Povretip (snif!) m'a réellement ému. J'ai donc décidé d'ajouter au *Petit Peuple r.p.g.* la règle suivante (snif!) : si vous conservez le même personnage d'un scénario à l'autre, vous *devez* retirer son score de Chance au début de chaque scénario. Après tout, il n'y a rien de plus aléatoire que la chance. En revanche, le score d'Habileté ne bougera pas, votre personnage le conservera toute sa vie. Et comme il est immortel, ça peut durer longtemps !

Monsieur Pumplewick,
De qui se moque-t-on ici ? Comment se fait-il que vous ayez déjà reçu un «important courrier que la sortie du jeu a suscité» (sic) alors que vous êtes en train d'en rédiger les règles et que le jeu ne peut donc pas être sorti ? Ce courrier est bidon !
Jeremy Mac Hullott

Cher Jeremy,
Je te répondrai par une simple question : comment se fait-il que tu m'aies écrit cette lettre alors que je

suis en train de rédiger les règles du jeu et que tu ne peux donc pas encore avoir lu le courrier des lecteurs? Si tu ne l'as pas lu, comment peux-tu affirmer qu'il est bidon? Allons Jeremy, un peu de logique, que diable!

Détermination des pouvoirs

Maintenant que votre personnage est doté de ses 2 caractéristiques, vous allez lui attribuer 3 ou 4 pouvoirs.

Dans un premier temps, votre personnage va choisir 3 pouvoirs en respectant les règles suivantes :

— L'un de ces pouvoirs au moins doit être un pouvoir de discrétion. Ce qui signifie qu'il doit permettre à votre personnage de passer inaperçu parmi les humains. Voici quelques exemples de pouvoirs de discrétion : Invisibilité, Autométamorphose en objet ou en animal, Oubli (permet de faire perdre aux humains le souvenir de leur rencontre avec le personnage), Rapetisser, Forme d'ombre (le personnage disparaît dès qu'il est à l'ombre), Mimétisme...

— L'un de ces pouvoirs sera automatique. C'est-à-dire qu'il fonctionnera à tous les coups, autant de fois que vous le désirez, sans qu'aucun jet de dé ne soit nécessaire.

— Les deux autres pouvoirs seront dotés d'un score compris entre 2 et 11.

En cours de jeu, pour savoir si le pouvoir fonctionne, il suffit de lancer 2d6. Si la somme des dés est inférieure ou égale au score du pouvoir utilisé, celui-ci fonctionne. Dans le cas contraire, il échoue. La nature de l'échec dépend de l'humeur du maître de jeu. Celui-ci peut décider que le pouvoir ne fonctionne pas ou bien qu'il fonctionne d'une manière totalement imprévue et catastrophique. J'ai personnellement un petit faible pour la deuxième solution.

Pour déterminer le score de vos deux pouvoirs, répartissez 14 points entre eux en gardant bien à l'esprit que le score d'un pouvoir doit être compris entre 2 et 11.

En résumé, l'attribution des trois pouvoirs s'effectue comme suit :

a) Choisissez trois pouvoirs dont au moins un sera un pouvoir de discrétion.

b) Décidez lequel de ces trois pouvoirs sera automatique.

c) Déterminez le score des deux autres en répartissant un total de 14 points (minimum 2, maximum 11) entre les deux pouvoirs.

Exemple. Jacques-Edouard attribue à Slumir Bionvleg les trois pouvoirs suivants : Invisibilité, Téléportation des animaux, Imitation des voix humaines. Il décide que l'invisibilité sera automatique. Il répartit alors 14 points entre les pouvoirs restants : Téléportation des animaux (6), Imitation des voix humaines (8).

Note à l'usage du maître de jeu. Je ne vous donne pas de liste de pouvoirs. Laissez vos joueurs inventer ceux dont ils ont envie. N'hésitez pas à leur donner des pouvoirs puissants, en interdisant toutefois les pouvoirs offensifs du style rayon mortel, jet de métal en fusion, désintégration, etc. Vous devez veiller à l'équilibre du jeu en vérifiant que les joueurs possèdent des pouvoirs de puissances à peu près équivalentes. Il faut éviter des situations de ce genre : un joueur possède le pouvoir Téléportation des êtres vivants et un autre Téléportation des plantes ; donnez plutôt Téléportation des êtres vivants aux deux.

Pour vous donner une idée du type de pouvoirs correspondant à l'ambiance du jeu, en voici quelques-uns qui ont été choisis par les joueurs qui ont testé le *Petit Peuple r.p.g.* : Lévitation, Invisibilité, Imitation des voix humaines, Mimétisme, Elasticité, Sprint, Apesanteur, Ultrasonar, Voler, Hypnotiser (Oubli), Téléporter les objets, Téléporter les animaux, Souffle de géant, Autotéléportation, Contrôle du feu, Autométamorphose en objet, Passe-muraille, Lumière (petite boule de lumière indépendante, têtue et susceptible qui volette autour du personnage), Passer par les interstices (trou de serrure, dessous de porte...).

Votre personnage possède maintenant trois pouvoirs.

Si vous le désirez, vous pouvez l'affubler d'un défaut. En échange de quoi vous aurez le droit de doter votre personnage d'un quatrième pouvoir dont le score sera automatiquement 8.

Voici quelques idées de défauts : Peur de la lumière, de la musique, des animaux, des enfants... ; Allergie à la lumière, à la musique, aux animaux, aux enfants... ; Rhume permanent ; Gros dormeur : le personnage est sujet à de fréquentes et subites crises de sommeil, et en plus, il ronfle ! ; Peur des réprimandes : le personnage est terrorisé dès qu'on le gronde ; Cervelle d'oiseau : le personnage oublie tout ce qu'on lui dit, il faut sans cesse le lui répéter ; Puanteur ; Surdité ; Confusion des noms propres : le personnage mélange tous les noms propres, y compris ceux des membres de son groupe.

Exemple. Jacques-Edouard décide d'attribuer un défaut à Slumir Bionvleg. Il choisit le rhume permanent. En accord avec Isidore, Jacques-Edouard octroie Contrôle de l'eau à son personnage (doté d'un score de 8).

Note à l'usage du maître de jeu. Essayez d'établir un équilibre entre le défaut choisi et le quatrième pouvoir. Si le défaut est léger, le pouvoir ne sera pas très important. Si le défaut est très gênant, le pouvoir sera puissant.

Signalons enfin que toutes les créatures du Petit Peuple possèdent un pouvoir en commun qui vient s'ajouter aux précédents : elles peuvent parler entre elles sans que les humains ne les entendent. Dans la pratique, le maître de jeu considérera que lorsque les joueurs discutent entre eux, aucun humain ne les entend ; ils n'ont pas besoin de préciser explicitement qu'ils utilisent ce pouvoir.

Attention ! Les animaux, eux, entendent parfaitement les créatures du Petit Peuple. Néanmoins, en temps normal, ils ne comprennent pas ce qui est dit (sauf utilisation d'un pouvoir de type Parler aux animaux).

Description du personnage

Cette description comporte quatre étapes : le nom, la race (facultatif), l'apparence, le caractère.

Note à l'usage du maître de jeu.
Demandez à vos joueurs de porter ces descriptions par écrit sur la feuille de personnage. Même s'il ne s'agit que de quelques mots, cela permet de se fixer les idées. Détaillons maintenant ces quatre rubriques.

● **Nom.** Essayez d'en choisir un qui s'intègre à l'ambiance du jeu. Pour vous aider, voici quelques noms de créatures du Petit Peuple de ma connaissance : Fodronou, Sfulsfuli, Butternick, Titelune, Clochette, Angredulf, Gnark, Grolkin, Pataflore, Petalwing, Fifrelin, Falshtick, Rumplestillskin, et bien sûr, Slumir Bionvleg !

● **Race.** Vous n'êtes pas obligé d'en choisir une. Voici quelques races parmi les plus connues : lutin, leprechaun, gnome, farfadet, gremlin, gobelin, troll, fée, feu follet, changelin, elfe.

● **Apparence.** N'oubliez pas que la taille de votre personnage ne saurait excéder 1 mètre. Aucun pouvoir ne permet de dépasser cette limite.

● **Caractère.** Reportez-vous au texte de Lucrèce cité plus haut pour vous faire une idée des traits de caractère les plus répandus dans notre peuple (grognons, têtus, etc.).

Le Défi

Vous avez certainement noté la présence d'une curieuse grille à neuf cases située en haut et à droite de la feuille de personnage. Laissez-moi vous en conter l'usage... Je vous ai expliqué au chapitre précédent que toutes les situations conflictuelles opposant deux créatures du Petit Peuple sont résolues d'une seule et même manière : le Défi. Il s'agit d'une sorte de rituel au cours duquel nos esprits s'affrontent en une lutte farouche où sont utilisées des armes redoutables telles que la force de caractère, l'astuce, la mémoire, la logique, l'humour et la rhétorique. Il m'est impossible de vous décrire précisément le Défi. Il s'agit d'un concept propre à notre peuple et donc difficile à expliquer aux humains. Néanmoins, pour les besoins du jeu (de la simulation, dirait Charles), j'ai tenté de trouver des concepts analogues, compréhensibles pour les humains. (Merci à Piers Anthony pour sa collaboration involontaire. La grille de défi s'inspire en effet d'une excellente idée introduite dans sa trilogie de *L'adepte bleu*.)

Et c'est là que la grille intervient.

Avant de débuter un scénario, votre maître de jeu vous montrera une grille identique à celle qui est ▷

On dit que j'ai de belles gambettes... C'est vrai ! Et c'est pour cela qu'on m'appelle Paulette la nymphe rainette.



portée sur votre feuille de personnage. Il l'aura préalablement complétée en inscrivant quelques mots étranges dans chaque case.
En voici un exemple :

	A	B	C
1	Chance	Dessin	Barbichette
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, bozzle	Histoire drôle	Impro
3	Poème	Chi fou mi	Mime

Vous devez inscrire ces mêmes mots dans les cases de votre grille. Utilisez un crayon à papier car le contenu de la grille change avant chaque scénario. Je vais maintenant vous indiquer la marche à suivre en cas de conflit entre votre personnage et une autre créature du Petit Peuple. Il faut comprendre le mot conflit en son sens le plus large. Il y a conflit entre deux créatures lorsque la première veut quelque chose et la seconde autre chose.
Voici quelques exemples :
Cas n°1. Slumir Bionvleg veut passer un pont, mais un gobelin lui barre le chemin et veut l'empêcher d'atteindre l'autre rive. Slumir Bionvleg lance alors au gobelin : « Je te défie, stupide créature ! » Le gobelin ne peut se soustraire au rituel. Si Slumir Bionvleg gagne le Défi, il pourra passer. Dans le cas contraire, il devra rebrousser chemin.
Cas n°2. La fée Titelune demande à Slumir Bionvleg de lui prêter ses chats pour jongler avec. Slumir craint qu'elle ne les abîme et refuse catégoriquement. Titelune le regarde alors droit dans les yeux et le défie. Slumir n'a pas d'autre choix que de se prêter au rituel. S'il gagne, il pourra garder ses chats, sinon il devra les prêter à Titelune.
Lorsqu'une situation conflictuelle intervient, on procède comme suit.
— L'un des protagonistes défie son adversaire. Celui qui lance le défi est appelé défiant, et celui qui le reçoit, défié. Si les deux adversaires se défient simultanément, on désigne le défiant par tirage au sort.
— Nul ne peut se soustraire à un Défi (à une exception près : Arnulia, voir plus loin).
— Ensuite, les deux adversaires définissent clairement les conséquences de leur victoire éventuelle. Pour les deux exemples précédents, cela ne pose aucun problème. Cependant, dans certaines situations, les données ne sont pas aussi claires. Considérons par exemple le cas suivant :
Cas n°3. Slumir Bionvleg est en colère car le lutin Fodronou a noué ensemble la queue de ses chats. Ivre de rage, il fonce chez Fodronou et le défie. Slumir Bionvleg est donc le défiant, et Fodronou le défié. Mais que va-t-il se passer si Slumir gagne le Défi ? Les deux joueurs concernés en discutent activement et parviennent à l'accord suivant : si Fodronou gagne, Slumir Bionvleg repart et promet de ne plus l'importuner pendant dix jours. Si Slumir Bionvleg



gagne, Fodronou s'engage à dénouer la queue des chats et à offrir à son adversaire un diamant gros comme une balle de ping-pong en guise de dédommagement.
Si les deux joueurs ne parviennent pas à se mettre rapidement d'accord sur les conséquences de la victoire de leur personnage, le maître de jeu impose son point de vue et prend la décision à leur place.
Note. Pour le moment, nous considérons uniquement le cas d'un Défi entre deux créatures incarnées par des joueurs. Nous examinerons le cas des PNJ (personnages-non-joueurs) plus loin.
Une fois les conséquences de la victoire fixées, le Défi proprement dit peut avoir lieu. Chaque case du tableau désigne un type d'épreuve. Les deux joueurs devront s'affronter dans le cadre d'une de ces épreuves, déterminée comme suit.
Le défiant choisit *secrètement* l'une des trois colonnes. Il élimine ainsi les épreuves des deux autres colonnes.
Exemple. Reprenons le cas n°1. Slumir Bionvleg est le défiant et choisit la colonne désignée par la lettre A. Il est donc certain que l'épreuve au cours de laquelle il va affronter le gobelin sera l'une des trois suivantes : Chance / 1, 2, 3, 4, 5, 6, Bozzle / Poème.
De même, le défié choisit *secrètement* une des trois lignes.
Exemple. Le gobelin choisit la ligne 3. Il sait donc qu'il va affronter Slumir Bionvleg au cours d'une de ces épreuves : Poème / Chi Fou Mi / Mime.
Les deux adversaires révèlent alors simultanément leur choix. La case située à l'intersection de la colonne désignée par le défiant et de la ligne choisie par le défié détermine la nature de l'épreuve.
Exemple. Slumir Bionvleg et le gobelin s'affronteront dans le cadre d'une épreuve de poésie.

Le maître de jeu et les joueurs qui ne participent pas au Défi forment le « comité ». Son rôle est de proposer l'épreuve aux deux belligérants et d'en déterminer le vainqueur.
Avant de préciser les droits et les devoirs du comité, laissez-moi vous décrire en détail les neuf épreuves proposées dans la grille qui nous sert d'exemple.
● **Chance.** Le vainqueur est désigné par simple tirage au sort (pile ou face, par exemple).
● **Dessin.** Le comité énonce un proverbe. Les deux belligérants disposent alors de trois minutes pour réaliser un dessin qui l'illustre. Les membres du comité examinent les deux œuvres et votent pour désigner la meilleure illustration. Son auteur gagne le Défi.
● **Barbichette.** Les deux joueurs se tiennent le menton et chantent :
« Je te tiens, tu me tiens par la barbichette,
Le premier de nous deux qui rira aura une tapette. »
A partir de cet instant, le premier des deux qui rit perd la manche. La partie se joue en deux sets gagnant (une manche, une revanche et éventuellement une belle).
● **1, 2, 3, 4, 5, 6, bozzle.** En commençant par le défiant, les joueurs doivent compter à partir de 1, en énonçant chacun un nombre à leur tour. A chaque fois qu'un joueur doit énoncer un *multiple de* 7 ou un *nombre qui contient le chiffre* 7, il doit dire bozzle à la place. Le premier qui se trompe a perdu.
Exemple.
Défiant : 1 – Défié : 2
Défiant : 3 – Défié : 4;
Défiant : 5 – Défié : 6
Défiant : bozzle – Défié : 8
Défiant : 9 – Défié : 10
Défiant : 11 – Défié : 12
Défiant : 13 – Défié : bozzle

CASUS BELLI *aventures*

CB 70

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.



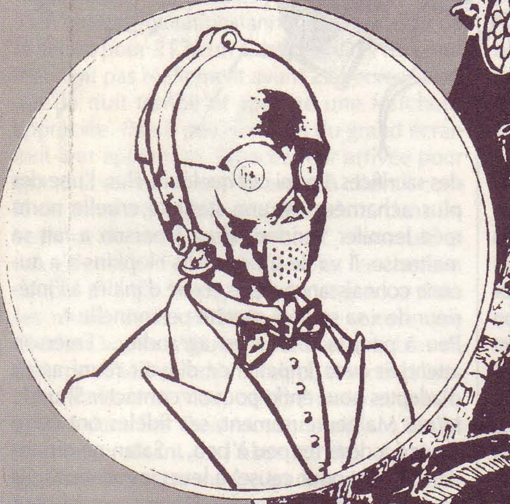
Une nuit à Hollywood

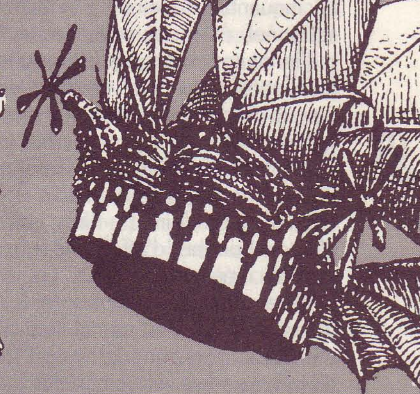
pour L'appel de Cthulhu



Les couteaux lumineux

pour Star Wars





Au clair de la lune

pour AD&D



Un Ricard sinon deux !

pour Mega III

un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Une nuit à Hollywood

Pour Investigateurs moyennement expérimentés et appréciant le milieu du cinéma hollywoodien.

Hollywood pendant les Années folles... Le cinéma muet vit ses derniers jours et le parlant va bientôt créer la révolution. Mais dans la *jet society* d'Hollywood, parmi les stars, les producteurs, les scénaristes et les divers parasites qui gravitent dans ce milieu toujours excessif, un sorcier cthulhien met à son profit la folie ambiante pour tenter de détruire la Californie.

La situation

Mrs Abigail Hopkins, excentrique fortunée frisant la cinquantaine, toujours à la recherche de sensationnel, était une proie facile. Veuve d'un millionnaire texan ayant fait fortune dans le pétrole, et qui s'était tardivement trouvé une vocation de producteur de cinéma, Mrs Hopkins est le type même de ces personnes que l'on surnomme des rombières. Envahissante, arrogante, exubérante, capricieuse, naïve et... riche, elle continue à produire des films, enfin, laisse plutôt à ses hommes d'affaires le soin de mener la société créée par son époux. Les jeunes acteurs l'intéressent beaucoup plus. Mais sa plus grande préoccupation est surtout l'organisation d'immenses soirées mondaines où tout le gratin d'Hollywood se retrouve, fêtes toujours spectaculaires où toutes les rencontres sont possibles, et où elle peut sortir ses rivières de diamants, se pavaner au bras de son dernier « petit ami » et lancer vers les lustres son grand rire sonore...



Mais Mrs Hopkins s'ennuie. Toutes les soirées finissent par se ressembler... C'est alors que Lewis Emerson a surgi dans sa vie. Cet ancien acteur de seconde zone, sans talent, a résolu il y a quelques années de se tourner vers l'adoration des Grands Anciens pour se venger d'Hollywood, la ville maudite qui n'a pas su reconnaître « son génie ». Au début de sa carrière, alors qu'il devait interpréter le rôle d'un sorcier, Emerson s'est documenté sur le sujet et a passé beaucoup de temps chez les antiquaires. Il a déniché quelques livres anciens, puis s'est passionné pour l'occultisme. En quelques années, il est devenu fort compétent, et un jour ses efforts ont été récompensés : il a découvert un grimoire inestimable, le *Livre de T'rleion* (en latin, +12 % au Savoir, multiplicateur de sort x3, effet sur la SAN -1d10). Emerson est alors devenu un adorateur de Shudde M'ell (un Grand Ancien, seigneur des Chtoniens, capable de déclencher de grands tremblements de terre). Sa tâche a été d'autant facilitée que la Californie recèle, dans le désert Mojave, à quelques dizaines de kilomètres de la côte, un ancien site dédié à Shudde M'ell par des Indiens précolombiens. C'est d'ailleurs lors des tentatives répétées (et avortées) d'appel du Grand Ancien que fut créée la faille de San Andrea. Emerson a alors conçu son grand projet : engloutir Hollywood, et par là même toute la Californie, dans un gigantesque tremblement de terre provoqué par sa divinité.

Ne possédant pas la puissance nécessaire pour appeler le seigneur des Chtoniens, Emerson a décidé de fonder un culte et de trouver des adorateurs dont la foi lui permettrait de mener son projet à bien. Malheureusement, l'adoration des Grands Anciens n'est pas très attrayante et Emerson a eu des difficultés à recruter. Par contre, le satanisme connaît actuellement un regain d'intérêt auprès des riches oisifs... Le sorcier a réussi à s'introduire dans le cercle d'amis de Mrs Hopkins, l'a lancée dans l'occultisme et a proposé de faire d'elle la grande prêtresse d'un culte démoniaque. La riche veuve ne s'est pas fait prier : enfin une nouveauté qui lui permettrait de tromper son ennui en assouvissant ses instincts de comploteuse et ses goûts pour le grand spectacle ! Elle allait enfin diriger sa société secrète bien à elle.

La secte a donc recruté ses membres chez les « admirateurs » de Mrs Hopkins : ex- et futurs compagnons de la dame, petites vedettes de cinéma qui ne se sont pas encore fait un nom, scénaristes jaloux, mythomanes avides de sensations fortes, snobs voulant goûter aux choses interdites et tous les gens prêts à pactiser avec le Diable pour trouver la gloire ou la richesse. En résumé, toute une galaxie d'excentriques et d'aigris. Ces adorateurs du Mal croient vénérer Satan, mais Emerson leur fait accomplir les rites voués aux Grands Anciens, rites pour le moment assez inoffensifs. Bien sûr, lui-même reste toujours dans l'ombre, fidèle conseiller de la « grande prêtresse ». Il a créé cependant un noyau dur pour les cinq ou six personnes les plus perverties, et qui ont su lui plaire. Les cérémonies préparées avec elles impliquent des rites spécifiques de Shudde M'ell, et comportent des sacrifices. Parmi ces quelques élus, l'une des plus acharnées est une starlette cruelle nommée Jennifer Venners, dont Emerson a fait sa maîtresse. Il va de soi que Mrs Hopkins n'a aucune connaissance de ce cercle d'initiés à l'intérieur de « sa société secrète personnelle ».

Peu à peu, la secte s'est agrandie... Emerson attendait avec impatience d'avoir réuni assez d'adeptes pour enfin pouvoir contacter Shudde M'ell. Malheureusement, ses fidèles ont commencé à déserter peu à peu... Satan ne répondant pas (et pour cause) à leurs invocations, ils se sont lassés de l'attendre. Heureusement pour Emerson, le hasard est venu à son secours sous la forme d'un jeune homme pâle et souffreteux, Murray Spring. Ce dialoguiste s'est révélé être un excellent médium. Amoureux fou de Jennifer Venners, qui prend un malin plaisir à le manipuler, il a accepté de devenir sataniste pour suivre sa bien-aimée. Son arrivée a provoqué le déclenchement de phénomènes surnaturels mineurs (poltergeists et autres) lors des messes noires organisées par Mrs Hopkins. Cela a cependant suffi à raviver l'intérêt des fidèles. Emerson n'a pas mis longtemps à identifier la source de ces événements et à en tirer profit. Exploitant les goûts de son public pour le sensationnel, il a offert à Murray Spring une promotion dans la hiérarchie du culte, afin de l'avoir à ses côtés et de mieux le contrôler (alors que celui-ci ne connaît rien à l'occulte). Par là même, il a provoqué la grande jalousie de certains adeptes. De plus, le sorcier a fait appel à deux techniciens de cinéma, spécialisés dans les trucages, pour faire « monter la sauce » et obtenir des cérémonies encore plus spectaculaires. Pour l'accomplissement des promesses de Satan, il a engagé une bande de malfrats qui volent, battent ou

assassinent les gens visés par les pactes. Il va de soi que le succès est revenu. Emerson a maintenant à sa disposition tous les fidèles nécessaires pour contacter Shudde M'ell et lui demander d'engloutir la Californie sous les eaux.

Une grande soirée à Hollywood

Par un chaud samedi d'été, Mrs Hopkins donne une grande réception dans son immense propriété de Beverly Hills, en l'honneur de la sortie du dernier film de Rudolph Valentino. Un orchestre joue les derniers morceaux de jazz à la mode, des serviteurs en tenue de bédouin proposent des coupes de champagne aux invités. De grandes tentes arabes ont été montées dans le parc où les convives peuvent s'initier, enfoncés dans des coussins mœlleux, aux délices du narguilé…

Les personnages peuvent être invités à la fête pour différentes raisons : journaliste envoyé en reportage par son rédacteur en chef, avocat d'une vedette, dilettante richissime tout à fait à sa place dans ce genre de soirée, admirateur ayant gagné un concours organisé par les producteurs du film, etc.

Bien que les invitations annoncent le début de la soirée pour 21 heures, les festivités ne commencent pas réellement avant 22 heures, alors que la nuit tombe et apporte une fraîcheur appréciée. Peu à peu, les stars du grand écran font leur apparition. Espacez leur arrivée pour épicer la soirée : Tom Mix arrive à cheval, coiffé de son inséparable chapeau texan, dans un costume de cow-boy d'un blanc immaculé et aux galons dorés… Louise Brooks, les cheveux coupés à la garçonne, distante et perdue dans ses rêves, descend de la même voiture que Charlie Chaplin… Douglas Fairbanks, le bras en écharpe suite à son dernier duel, escorte galamment Barbara La Marr, célèbre vamp et sa partenaire dans *Les Trois Mousquetaires*… Buster Keaton, profitant de l'absence des caméras, esquisse un vague sourire en descendant de sa limousine… Lon Chaney, drapé dans une grande cape noire malgré la chaleur, grimpe les marches du perron en discutant âprement avec Harold Lloyd, dont les lunettes d'écaille sans verres sont soigneusement vissées sur le nez. Dans ce chatoiement de noms célèbres défilent ainsi Greta Garbo, Erich von Stroheim, Gloria Swanson, Ernst Lubitsch…

Arrivant le dernier comme il se doit, l'invité d'honneur, Rudolph Valentino, les cheveux impeccablement gominés, avance au bras de son épouse Mary Pickford.

Bien sûr, toutes ces stars gravitent parmi deux cents invités plus ou moins connus, plus ou moins célèbres : écrivains, journalistes, producteurs, compositeurs… toute la haute société de la côte Ouest, accompagnée de ses chers parasites. Et aussi presque tous les membres de la secte de Mrs Hopkins.

La soirée est une grande réussite. Les invités les plus excentriques font quelques frasques pour le plus grand plaisir des journalistes, les déclarations succèdent aux toasts, sous la houlette d'une Mrs Hopkins plus déchaînée que jamais… Mais une querelle un peu différente éclate dans un salon écarté, non loin de l'oreille des personnages. Jennifer Venners, finalement écœurée par l'attitude d'adoration servile de Murray Spring, a décidé de rompre avec « son petit chien fidèle ». Elle lui lance des phrases de plus en plus méprisantes, et finit par l'insulter avec cruauté… Murray, d'abord sans voix, finit par se rebiffer et fait d'amers reproches à celle pour qui il a tout sacrifié : sa carrière, ses amis, sa foi même… Il est allé jusqu'à adorer Satan pour elle ! Toutes ces remarques sont faites à haute voix, entre deux individus passablement éméchés… Jennifer, à qui l'alcool fait oublier toute prudence, laisse même échapper deux ou trois phrases très compromettantes : « Pauvre fou… tu ne sais même pas… Mais les vrais initiés n'ont que faire de vos amusettes… Nous seuls connaissons les rites ! » Elle finit enfin par se ressaisir, comprend qu'elle en dit trop devant des inconnus, et quitte la pièce dans une grande envolée de tissu vaporeux.

Murray est totalement effondré. Un peu de compassion et de psychologie permettront aux Investigateurs d'obtenir quelques confidences. Le jeune scénariste avoue alors être entré dans une secte pour plaire à sa dulcinée. Puis il prend peur, se rétracte et refuse d'en dire plus. Il n'a plus qu'une envie, rentrer chez lui pour mettre fin à ses jours. Malheureusement, ou plutôt heureusement, ses jambes affaiblies par le champagne le trahissent et il faut le raccompagner jusqu'à son appartement. Gageons que les personnages des joueurs ne perdront pas cette occasion de le prendre en charge et d'en apprendre plus…

Ragots et starlettes

S'ils désirent se renseigner sur cette fameuse secte qui a éveillé leur intérêt, les Investigateurs doivent mener une enquête dans le milieu très spécial d'Hollywood. Plusieurs sources d'informations sont disponibles :

— **Thomas Sharpe**, un journaliste mondain. Spécialisé dans la révélation de scandales, il est toujours à la limite d'un procès pour diffamation. Il connaît bien l'histoire et la personnalité de Mrs Hopkins. Il a appris qu'elle organise des soirées « spéciales » mais il n'en sait pas plus. Il a grassement payé une femme de chambre travaillant dans la villa de Mrs Hopkins, qui lui a révélé que des « gens biens » se réunissaient dans l'immense cave de la propriété, toujours fermée à clé. Sharpe connaît une somme immense de ragots sur tout le milieu du cinéma, et a quelques notes dans ses vieux carnets (qu'il garde précieusement) sur la carrière ratée de Lewis Emerson (« un drôle de bonhomme, sans talent, qui a très peu tourné… Il a surtout fait parler de lui en allant casser la figure d'un directeur de casting. Son dernier rôle ? Un sorcier au Moyen Age, je crois »). C'est aussi une mine de renseignements sur les conquêtes de la fatale Jennifer Venners.

Sharpe pourra aiguiller les Investigateurs vers les autres personnes mentionnées ci-dessous. Si les personnages laissent imprudemment échapper qu'ils enquêtent sur une histoire de secte, il flairera un bon article et se mettra à les suivre pour en apprendre plus.

— **Nathan Volsted**, un scénariste alcoolique. Il en sait plus qu'il ne veut bien en dire. En effet, Volsted a voulu entrer dans la secte de Mrs Hopkins, il a assisté à une cérémonie puis a quitté le groupe car cela ne l'intéressait plus. Cependant, il a reproduit telle quelle une scène de rituel dans un de ses scénarios, qui a été refusé partout. Depuis, plus aucun producteur ne veut l'employer. Volsted développe une paranoïa d'alcoolique, qui n'est peut-être pas totalement imaginaire (« on me suit, j'entends toujours des bruits dans la cave… »).

— **Gladys Halliwell**, une starlette jalouse. Jeune femme rousse sans grand talent mais incorrigible bavarde, elle partageait sa chambre avec Jennifer Venners quand celle-ci débutait. Elle lui en veut à mort d'avoir réussi sans en faire profiter ses anciennes copines. Gladys inventera tout ce qui lui passera par la tête pour charger Jennifer : amants, drogue, complaisances… Elle est malheureusement loin en dessous de la vérité. (« Jenny ? Oh, elle fréquente des gens bizarres. Elle commence à avoir du succès et elle prend des grands airs. D'ailleurs, je pourrais vous en apprendre de belles… »)

— **Lieu de tournage** du film *Le vampire des Carpathes*. Le film est un navet sans intérêt mais les personnages pourront assister à la mise en place d'un trucage de disparition dans la brume, par les deux techniciens que Lewis Emerson a recrutés. Si les Inves- ▷



tigateurs se rendent ultérieurement à la cérémonie de la secte (ou s'ils y ont déjà assisté), ils reconnaissent un effet utilisé par le sorcier pour impressionner ses fidèles.

— **Divers studios** de cinéma. Du gros matériel a disparu : treuil, magnésium, fumigènes, câbles, etc.

— **La police et la presse.** Indépendamment de la presse spécialisée qui se fait uniquement l'écho de l'actualité du cinéma et des ragots, la lecture des archives des quotidiens donne le frisson. Depuis quelques mois, plusieurs meurtres rituels ont eu lieu dans la région. Les corps retrouvés étaient terriblement marqués. Il s'agit des conséquences des activités du noyau dur de la secte. La police reste impuissante, mais soupçonne un scandale touchant le milieu du cinéma.

— **En bibliothèque**. Après plusieurs jours de recherche, il est possible de retrouver la trace d'un culte étrange pratiqué par une tribu précolombienne, dans la région. Les Indiens auraient prié une divinité souterraine, qu'ils cherchaient plus à apaiser qu'à honorer, pour que la terre ne tremble pas. Le site où s'accomplissaient les rites se trouverait dans le désert Mojave, mais il n'est pas indiqué de façon précise. Il faudrait quadriller les lieux pendant des semaines pour espérer avoir une chance de le retrouver…

— **Murray Spring**. Anxieux et toujours indécis, il commence par se taire. Puis, il se laissera convaincre et parlera peu à peu… Il ne connaît de la secte que les cérémonies accessibles à la masse des adorateurs, complètement inoffensives sauf pour quelques volailles, et n'a jamais entendu parler de ce cercle d'initiés mentionné par Jennifer. Il se doute maintenant qu'il doit exister quelque chose de plus sombre. Si les personnages arrivent à se lier d'amitié avec lui, il leur explique plus en détail le fonctionnement de la secte (très folklorique) et peut même se proposer de les y faire rentrer s'ils le désirent. Il leur apprendra finalement qu'une cérémonie doit se tenir dans quelques jours, le vendredi soir. Cependant, seuls les fidèles peuvent y assister.

L'initiation : silence, on tourne !

Grâce à Murray Spring, les Investigateurs peuvent être présentés à Mrs Hopkins comme de futurs sectateurs, lors d'une partie de golf. En lui jouant un beau numéro d'admiration pour son « œuvre » et en faisant valoir leur volonté de se vouer à Satan, ils gagneront facilement sa confiance. La riche veuve est si naïve ! Elle se propose de les initier le soir même, dans son mystérieux Boudoir rouge, et leur donne rendez-vous pour 23 h30, chez elle…

A l'heure dite, un majordome discret demande les cartes de visite des invités, les lit, reconnaît les noms et fait entrer les futurs « adorateurs ». Le petit haussement de sourcil méprisant qu'il ne peut réprimer en dit long sur ce qu'il pense des lubies de son employeuse. Mais son salaire est suffisamment élevé pour qu'il n'exprime pas ses réserves… Il conduit les visiteurs au deuxième étage, dans une antichambre. Il leur transmet alors les consignes de la maîtresse des lieux : ils doivent déposer tous les objets en fer et en acier qu'ils portent sur eux, ainsi que tout symbole chrétien. Il les conduit ensuite dans le fameux Boudoir rouge.

La scène serait pathétique si elle n'était pas aussi ridicule. Dans une petite pièce tendue de velours rouge sombre, éclairée par des bougies noires et décorée avec des objets satanistes sortis tout droit des coffres d'accessoires d'Hollywood, la « grande prêtresse » officie. Revêtue d'une grande robe noire brodée d'écarlate, coiffée d'un diadème en or, Mrs Hopkins ordonne d'un signe impérieux aux assistants de s'agenouiller tandis que le majordome referme discrètement la porte. Prononçant quelques phrases incohérentes, puis une prière à Satan, elle égorge un coq noir au-dessus d'un chaudron, puis trace une croix inversée sur le front des initiés, avec le sang de l'animal. Elle laisse ensuite retomber le coq dans le chaudron. Une longue minute de silence s'écoule. Puis, devant des Investigateurs sûrement aussi abasourdis que dégoûtés, Mrs Hopkins ouvre un coffret d'argent, en sort une cigarette qu'elle allume et prend son ton le plus mondain pour les inviter à la cérémonie du surlendemain ! « Mes chers amis, ou plutôt, mes chers fidèles, vous me ferez la joie d'être des nôtres pour notre petite cérémonie de vendredi ? Vous ne pouvez pas me refuser ce plaisir, je compte âââbsolument sur votre présence ! Non, non, inutile de me remercier. Soyez à l'heure. Minuit moins le quââârt, dans le parc, la grande porte noire qui conduit à la câââve… Ah, j'oubliais. Le mot de pâââsse, cette semaine, est Belzébuth. »

En attendant le jour de la cérémonie, les Investigateurs peuvent reprendre leur enquête et contacter les personnes mentionnées ci-dessus, s'ils ne les ont pas encore rencontrées. Rien ne les empêche non plus de les revoir pour leur demander un supplément d'informations. Dans ce dernier cas, Thomas Sharpe sera un peu moins coopératif et exigera quelques renseignements croustillants en échange de ses tuyaux.

La cérémonie : caméra deux, moteur !

Le vendredi soir, les personnages se rendent au rendez-vous. Ils croisent les fidèles qui arrivent peu à peu. Certains sont masqués d'un loup noir, d'autres se drapent dans une grande cape. Il règne une ambiance de collégiens qui se préparent à faire le mur pour aller fêter Halloween. Les gens entrent les uns après les autres, chuchotent le mot de passe à l'oreille du portier, Morgan.

Fait étrange, celui-ci ressemble plus à un videur de cabaret qu'à un hurluberlu sataniste. Il détaille longuement les personnages avant de les laisser entrer. Il s'agit d'un homme de main de Lewis Emerson, qui connaît bien tous les fidèles. Il ne manquera pas, comme toujours, de faire un rapport à son « boss » sur les nouveaux. Pour cela, il ne les quittera pas de l'œil pendant toute la cérémonie. L'une de ses tâches est de dépister les journalistes, les détectives et les « empêcheurs d'adorer en rond ». Murray Spring ne peut pas rester en compagnie des Investigateurs car il doit lui-même officier sur l'estrade, ce qui ne semble pas l'enchanter. Attention, toute tentative de photographie éveillera automatiquement l'attention de Morgan.

La cave où se regroupent les adorateurs est immense. Creusée sous la grande demeure de Mrs Hopkins, elle permet d'accueillir sans aucune difficulté la centaine de fidèles que compte la secte. La décoration est tout aussi outrancière que celle du Boudoir rouge : grande estrade tendue de velours noir et rouge, accessoires grotesques rutilants de fausses pierres précieuses, costumes chatoyants des officiants… Parmi ceux-ci, outre la « grande prêtresse », on peut remarquer une très belle jeune femme à la chevelure d'un noir corbeau, Jennifer Venners, accompagnée de son petit médium qui semble rebelle. En retrait, Lewis Emerson observe la scène et envoie des signes discrets aux deux techniciens cachés en coulisse, pour le déclenchement des trucages (un jet de *Trouver objet caché* permet d'intercepter un de ses gestes). Le sorcier a en effet supervisé la construction du « temple » et y a intégré un certain nombre de mécanismes : trappes, murs coulissants, haut-parleurs, etc.

A minuit pile, le spectacle débute. Sur la grande estrade, la messe noire commence. N'hésitez pas à utiliser tous les poncifs du genre, Mrs Hop-



kins ne reculant devant rien ! Quelques personnes s'avancent, remercient Satan ou lui réclament une faveur. Cela va de l'incroyablement stupide au carrément sordide. Le clou de la cérémonie est la disparition dans un nuage de fumée de la belle Jennifer Venners alors qu'une voix sépulcrale remercie les fidèles de leur adoration.
Cette cérémonie serait parfaite si... on n'entendait pas un léger souffle dénotant l'utilisation d'un microphone (jet de *Trouver objet caché*). De plus, les personnages qui ont assisté au tournage du Vampire des Carpathes reconnaîtront sans mal le trucage utilisé. La crédulité des gens est telle que même des personnes appartenant au milieu du cinéma, et qui ont souvent assisté à la mise en place de trucages sur un plateau, sont convaincues de la réalité de ces phénomènes.
En sortant de ce spectacle grand-guignolesque, les Investigateurs risquent de penser qu'ils se sont engagés sur une fausse piste. Mais alors qu'ils se préparent à regagner leurs véhicules, ils entendent une nouvelle altercation entre Murray Spring et Jennifer Venners.
Cette dernière s'engouffre dans une voiture en proférant des menaces voilées. Au fond de l'automobile, on peut reconnaître Lewis Emerson, le visage sombre.

Des gens trop curieux

L'enquête des personnages a fini par éveiller l'attention du sorcier. Grâce à ses divers contacts, il a appris que des gens se renseignaient sur la secte de Mrs Hopkins et peut-être même sur lui. Le rapport de Morgan et la description des nouveaux fidèles ne fait que confirmer ses soupçons.
Tandis que les PJ continuent leurs recherches, il lance sur eux Morgan et ses sbires, pour leur faire peur. Les gangsters commencent par les menacer puis finissent par en venir aux mains et tentent d'administrer une bonne raclée aux gêneurs. Si les Investigateurs se montrent vraiment trop dangereux pour l'accomplissement de son plan, Emerson donnera l'ordre de les tuer.
Par contre, il n'a plus l'ombre d'un doute pour Murray Spring. Le jeune homme est devenu trop bavard, d'autant plus que le rituel destiné à contacter Shudde M'ell est prévu pour dans quelques jours. Le médium est kidnappé, conduit sur le site consacré au Grand Ancien dans le désert, et offert en pâture à un Chtonien, sous l'œil extatique des cinq initiés de Lewis Emerson.
Si les personnages remarquent la disparition du scénariste, ils pourront trouver des renseignements dans la presse ou auprès de la police le surlendemain. Son corps a été retrouvé, et a pu être identifié grâce une médaille. Un journaliste livre à ses lecteurs les macabres détails : Murray Spring porte de grandes brûlures rondes, a été vidé de son sang et en partie déchiqueté. Si les PJ parviennent à lire le rapport d'autopsie, ils apprendront que le médecin légiste a retrouvé dans les restes de vêtements et sous les ongles de la victime un sable rouge très particulier. Avec l'aide d'un géologue, ou après quelques recherches en bibliothèque, il est possible de situer assez précisément le lieu éventuel du crime : certaines collines dans le désert Mojave.
Entre-temps Lewis Emerson a quitté Hollywood. Il s'est rendu sur le site de l'invocation, pour préparer son rituel. Il a laissé à Jennifer le soin de rassembler les fidèles et de les conduire jusqu'au lieu prévu à l'heure dite, dans une semaine. Pour contacter sa divinité, il a besoin de la foi et de l'énergie spirituelle de la secte au grand complet. Au cours de ces quelques jours, de mini séismes annoncent la colère prochaine de Shudde M'ell...

Grand rituel

Il ne reste plus aux Investigateurs qu'à stopper Lewis Emerson avant qu'il n'achève son rituel. Ils disposent de plusieurs méthodes pour repérer le site de la cérémonie : faire des recherches sur le sable rouge trouvé sur le corps de Murray Spring, suivre Jennifer Venners, se mêler à la foule des fidèles quand ils partiront avec la jeune femme.
Dans le désert Mojave, le sorcier s'apprête. Le cercle de pierres, éclairé par le soleil couchant, découpe des ombres dures sur la terre. Les fidèles se disposent sur son périmètre, impressionnés par ce nouveau type de cérémonie. Le chant de Lewis Emerson s'élève alors que les premières étoiles apparaissent à l'horizon. Bientôt, tous les adorateurs entrent en transes et participent à cet étrange appel, à ce cri sans cesse répété.
Les Investigateurs peuvent intervenir quand ils le désirent. Cependant, leur tâche sera beaucoup plus facile quand le sortilège de contact aura commencé à faire un peu effet : la terre tremble légèrement, Emerson expose sa requête à sa divinité (faire sombrer la Californie dans les eaux grâce à un séisme d'une extrême amplitude)... et les membres de la secte, terrifiés, prennent leurs jambes à leur cou ! Il ne reste plus aux personnages qu'à affronter le sorcier et son âme damnée, Jennifer, qui sort une arme de sous ses vêtements. Si le groupe est vraiment très puissant, Emerson peut avoir préalablement appelé un Chtonien, qui risque de lui donner beaucoup de fil à retordre. Attention, Shudde M'ell ne viendra jamais en personne et si le rituel est interrompu à temps, il ne pourra pas déclencher de séisme.

Epilogue

Mrs Hopkins, si elle survit à l'équipée, se repent terriblement de ses erreurs passées. Dans un accès de générosité et de contrition, elle se lance le mois suivant dans une grande œuvre de charité pour subventionner un orphelinat. Son nouveau hobby lui semble follement passionnant : « Ces chères petites têtes blondes ne sont-elles pas si âââttendrissantes ? » ■

Anne Vétillard
illustration : Rolland Barthélémy



CASTING

Mrs Hopkins
FOR 7 CON 10 TAI 14 INT 10 POU 12
DEX 12 APP 10 EDU 13 SAN 30. Points de vie : 12.
Compétences : Baratin 70 %, Conduire automobile 35 %, Occultisme 20 %.

Lewis Emerson
FOR 12 CON 15 TAI 15 INT 16 POU 18
DEX 10 APP 14 EDU 14 SAN 0.
Points de vie : 15. Points de magie : 18.
Compétences : Baratin 60 %, Bibliothèque 50 %, Conduire automobile 50 %, Éloquence 60 %, Esquiver 40 %, Géologie 20 %, Lire/écrire latin 65 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Occultisme 50 %, Psychologie 40 %.
Armes : pistolet 35 %, dommages 1d6.
Sorts : Signe rouge de Shudde M'ell, Contacter un Chtonien, Appeler un Chtonien, Contacter Shudde M'ell.

Jennifer Venners
FOR 10 CON 8 TAI 12 INT 14 POU 13
DEX 15 APP 18 EDU 14 SAN 2. Points de vie : 10.
Compétences : Chanter 20 %, Éloquence 60 %, Monter à cheval 40 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 30 %.
Armes : pistolet 35 %, dommages 1d6.

Murray Spring
FOR 8 CON 7 TAI 16 INT 15 POU 10
DEX 12 APP 12 EDU 15 SAN 40. Points de vie : 11.
Compétences : Bibliothèque 40 %, Discussion 30 %, Éloquence 50 %, Histoire 50 %, Lire/écrire anglais 95 %.
Note : Murray Spring est un médium qui ignore sa puissance. Quand il se trouve en situation de stress, il libère une énergie psychique qui se manifeste sous différentes formes : objets qui s'envolent, coups frappés dans les murs, abaissement ou élévation soudaine de la température, apparition d'une brume cotonneuse. Il ne contrôle absolument pas son pouvoir. Sa grande sensibilité lui permet de « ressentir » le surnaturel, ce qui provoque généralement chez lui un léger malaise.

Morgan
FOR 12 CON 13 TAI 14 INT 13 POU 10
DEX 8 APP 11 EDU 7. Points de vie : 14.
Arme : Poings 70 %, dommages 1d3 + 1d4 ; Matraque 45 %, dommages 1d6 + 1d4.

Gangsters
FOR 10 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 10
DEX 11 APP 8 EDU 7. Points de vie : 12.
Arme : Poings 50 %, dommages 1d3 ; Pistolet 50 %, dommages 1d6.



un scénario Casus Belli pour

Star Wars

Les Couteaux lumineux

Cette aventure peut être menée de différentes façons (manière forte ou diplomatie et psychologie) et le résultat sera fonction des moyens employés.
Pour rebelles moyennement expérimentés.



Cette mission...

Ayant brillamment participé à l'installation d'un poste avancé sur la planète Boring IV, les PJ se voient rapidement confier une autre mission. Dans la salle de briefing le colonel Kourt, un homme de petite taille à l'allure sèche, les accueille et leur demande de prendre place rapidement. Une sphère légèrement bleutée signale la présence d'un projecteur holographique au centre de la table. Les lumières baissent, plongeant la salle dans une pénombre pesante. D'un geste, le colonel fait apparaître au centre du projecteur le visage d'un homme d'une cinquantaine d'années.

« Un message de notre agent Charywamm basé sur la planète Aglasis nous informe de la mort de cet homme, Arkiin Smir ». Distribuant une fiche d'identité aux membres du groupe, il continue son exposé : « Chef des services secrets d'Alderande, Akiin Smir fut démis de ses fonctions pour cause de troubles psychologiques après la destruction de cette planète. Echappant à notre surveillance, il disparaît pour fonder, avec le concours d'anciens subordonnés (Olaf Gear, Max Monge et Stiliane Karul) le groupe des Couteaux lumineux. Leur but : éliminer toutes forces impériales, quels que soient les moyens utilisés. Après deux ans d'activité, leurs opérations ont détruit ou endommagé un grand nombre d'objectifs militaires vitaux pour l'Empire mais ont entraîné un nombre considérable de victimes dans la population civile aux abords des points visés. Ces actions, utiles au niveau stratégique pour l'Alliance, ont été récupérées par le service Propagande de l'Empire qui, grâce au soutien des familles sinistrées mène une campagne visant à discréditer l'Alliance rebelle dans la galaxie ». Dans un petit bruit sec les images illustrant ses propos disparaissent, au profit de la lumière baignant de nouveau la salle de briefing.

« D'après Charywamm, le corps d'Arkiin Smir ainsi que ses effets personnels sont détenus par la garde impériale d'Aglasis. Votre mission consiste à collecter toutes les informations concernant la mort d'Arkiin Smir ; d'essayer de localiser ses complices ; et enfin de mettre un terme à leurs activités, en les persuadant du bien fondé de l'Alliance. La présence de forces rebelles n'étant pas encore repérée dans ce système, toute action devra être effectuée le plus discrètement possible. Messieurs, un vaisseau vous attend ».

Les PJ se voient remettre de faux papiers ainsi qu'une carte d'exploitation minière. Officiellement, ce sont des membres de la C.H.E. (Compagnie Howard Edron) envoyés pour étudier les sous-sols du système Aglasis et trouver de nouveaux gisements.

Après un voyage de quatre jours sans encombre, le vaisseau arrive en vue du système d'Aglasis.

Ce qui s'est passé

Après avoir échappé à la surveillance de l'Alliance, Arkiin Smir recruta parmi ses anciens compères les trois meilleurs, ceux qui étaient comme lui prêts à tout pour éliminer l'Empire. Avec le temps, des divergences idéologiques surgirent au sein du groupe car les opérations entraînaient de plus en plus de victimes dans la population civile. Max Monge et Stiliane Karul, les hommes de terrain, refusèrent alors de traiter les objectifs militaires proches des zones civiles. Ce refus, considéré comme une véritable traîtrise, décida Arkiin Smir et Olaf Gear à se séparer définitivement de ces membres « corrompus ». Sentant le danger, Max et Stiliane s'évanouirent dans la nature, essayant de se faire oublier. Mais Max Monge fut repéré et échappa de peu à un traquenard tendu par Arkiin Smir. Au cours de la confrontation il le blessa mortellement d'un coup de couteau-laser.

Le système Aglasis

C'est un système composé de quatre planètes qui gravitent autour d'un immense soleil aux reflets verts.

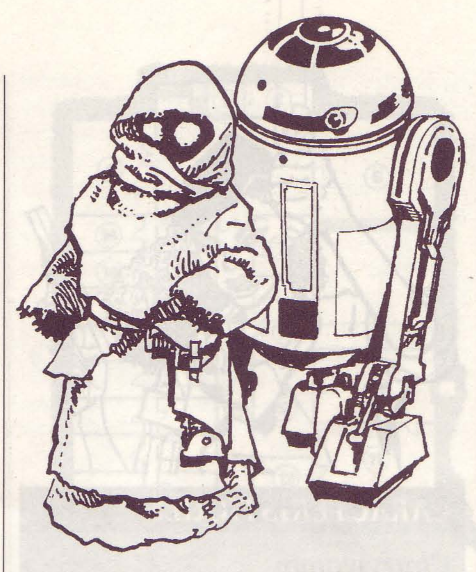
- Bastar, planète de type désertique, est la plus proche du soleil. Malgré une atmosphère des plus toxiques elle abrite de nombreuses stations de forage et des usines sidérurgiques qui exploitent son sous-sol, riche en métaux rares.
- Oria, deuxième planète du système, est semblable à Bastar, mais l'instabilité de son sol interdit toute forme d'exploitation. Elle est à ce jour habitée par des pirates et des dissidents recherchés par l'Empire.
- Aglasis est le centre administratif du système. Elle possède un climat et un relief assez variés. Argon, sa capitale, accueille le seul astroport de la planète. L'expansion de cette ville est due aux forages menés sur Bastar et à ses ressources agricoles vitales pour le système. Une base impériale de petite taille abrite une garnison qui depuis un an se charge des contrôles douaniers et de la sécurité civile. Malgré la présence de ces troupes, les règlements impériaux relatifs aux armes personnelles sont peu, voire pas du tout, appliqués. La population d'Aglasis est en grande majorité humaine.
- Alactic, la plus éloignée du soleil, est recouverte à 98 % d'eau douce. Des cargos immenses viennent y récupérer ce trésor. Peu habitée, elle possède quelques villes sous-marines mais est surtout connue pour son casino.

Accueil

Dès leur arrivée sur l'astroport d'Argon, une escouade de cinq impériaux menée par un sous-officier douanier vient contrôler la cargaison et s'informer du but de l'expédition. Le chefaillon, un homme méticuleux, passe plus d'une heure à fouiller le transport. (Faites monter la pression en détaillant la fouille, surtout si du matériel illégal – voir Guide – se trouve à bord.) N'ayant rien trouvé de suspect, l'officier signe l'autorisation de débarquement.
A peine sortis du vaisseau, les PJ sont abordés par Charywamm, un Jawa qui les invite à se rendre dans un atelier de réparation de l'astroport. Il porte une robe de tissu grossier et arbore un blaster à la ceinture. Enclin à faire des blagues de plus ou moins bon goût, il ne rate pas une occasion pour railler quiconque passe à sa portée. Expert en réparation de vaisseaux et en informatique, il est toujours accompagné d'une unité R2 qu'il considère comme un véritable « être » dont il est allé jusqu'à apprendre le langage. Fidèle à la Rébellion, il fera son possible pour aider les personnages et participer à certaines actions dans la limite de ses moyens.
Il sait que le corps d'Arkiin Smir a été trouvé par la garde impériale dans une ruelle proche de l'hôtel où il habitait. Etant donné les circonstances particulières de la mort (utilisation d'une arme jedi) l'Empire a fait sceller sa chambre et consigner ses effets personnels en attendant l'arrivée d'un enquêteur impérial. D'après ce que Charywamm a pu collecter comme informations, Arkiin Smir était sur le point de mener une opération dans ce système.

La base impériale

Les aventuriers doivent récupérer les objets personnels d'Arkiin Smir qui se trouvent dans l'infirmerie de la base. Dissuadez-les (grâce aux conseils avisés de Charywamm) d'entrer en force dans la caserne, et rappelez-leur qu'il convient de rester prudents et discrets. Quels que soient les moyens utilisés (se faire passer pour un garde ou un homme d'entretien, entrer par effraction, etc.) insistez sur le danger permanent qui pèse sur eux.
Cette base à l'aspect modeste est installée sur Aglasis depuis deux ans. Une palissade électrifiée entoure quatre bâtiments formant une cour intérieure dans laquelle une piste d'atterrissage permet à des vaisseaux légers de se poser.
Le plus grand corps de bâtiment abrite les quartiers d'une centaine d'hommes appartenant aux troupes de choc ainsi qu'une cinquantaine d'autres assurant la logistique et l'entretien de la base. Le deuxième, faisant face à l'entrée, est le centre de contrôle de la base. Tous les systèmes de sécurité (caméras, détecteurs de mouvements, radars...) ainsi que la salle de communication sont dans cette bâtisse. Le troisième sert de hangar. Les véhicules en réparation, l'armurerie et tous les produits vitaux et d'entretien y sont stockés. Le dernier abrite l'infirmerie, la morgue et la salle de quarantaine.
Les endroits systématiquement gardés sont l'entrée (4 impériaux), le bâtiment de sécurité (10 impériaux), l'armurerie (2 impériaux) et la morgue où se trouve le corps d'Arkiin Smir (3 impériaux). De plus une vingtaine d'hommes



patrouillent à l'intérieur et à l'extérieur de la base. Dans la journée la moitié des effectifs sont présents, les autres vaquant à diverses activités. Toutes les portes à part celle de l'entrée (gérée par le centre de contrôle) s'ouvrent grâce à des cartes magnétiques (score de sécurité de 10).

La morgue

Le froid et l'odeur d'antiseptique rendent l'atmosphère de cette salle oppressante. Une rangée de dix tiroirs alignés sur un des murs fait face à une armoire en plastacier. Au centre de la pièce une table de chirurgie possédant un système frigorifique contient le corps d'Arkiin Smir recouvert d'un linceul blanc.
Une étude minutieuse du corps permet de tirer les conclusions suivantes, grâce à un jet de Médecine :
0 à 5 : Mort causée par un coup donné en dessous du sternum.
6 à 10 : Plusieurs marques légères sont visibles sur la partie supérieure du corps indiquant qu'il y a eu lutte.
11 à 15 : Les coups proviennent d'une arme énergétique.
16 à 20 : L'arme est une sorte de dague dont la lame est composée d'un laser. Le meurtrier est droitier.
26 à 30 : Le meurtrier mesure aux alentours de 2 m étant donné l'emplacement et l'angle de pénétration de l'arme.
L'armoire contient des outils de chirurgie, 4 medcaps, et une boite renfermant les effets personnels d'Arkiin Smir : une carte contenant 16233 crédits, une clef de l'hôtel le Magestic, des gélules fortifiantes et une ordiclef indispensable pour la lecture des informations contenues dans son ordinateur de poche resté à l'hôtel.

Au Magestic

Situé près de l'astroport, le Magestic est le principal hôtel d'Argon. De grand standing, il accueille principalement les responsables d'exploitation du système. Arkiin Smir était logé au 12e étage porte 12045. Si les personnages ne sont pas encore allés à la caserne, seuls deux soldats des troupes de choc sont en faction devant la porte 12045. Si au contraire ils y sont déjà allés et qu'ils ont laissé des traces de leur passage, quatre soldats des troupes de choc sont présents. La chambre d'hôtel dispose d'un salon, d'une salle de bain et d'une chambre. Après de brèves recherches, les aventuriers trouvent un ordinateur portable et quelques vêtements. Si les PJ sont en possession de l'ordiclef et qu'ils ont réussi à enlever la protection informatique (facteur difficulté 15), ils apprennent ceci :
— d'après l'agenda électronique, Arkiin Smir avait rendez-vous, le jour de son assassinat, avec Max Monge (un des trois Couteaux lumineux) dont les coordonnées correspondent à un point sur Oria,
— les mémoires-messages apprennent aussi qu'Arkiin Smir était en contact avec un membre de la cour de Jabba pour la livraison d'explosifs (pas d'autre élément sur ses interlocuteurs et l'endroit où se trouve la marchandise),
— un code : ASC. 4452511.

L'assassin est sur Oria

Au vu des renseignements collectés, les aventuriers voudront sûrement se rendre sur Oria où se trouve le suspect n° 1 Max Monge. Les coordonnées sur Oria correspondent à une parcelle de terre où s'accrochent quelques bâtisses. Après s'être renseignés auprès du propriétaire du seul bar de cette ville en ruine, ils apprendront le lieu de résidence de Max.
Originaire d'Alderande, Max Monge était responsable du service Opérations au sein des services secrets commandés par Arkiin Smir. S'occupant avec Stiliane Karul de la phase physique des opérations des Couteaux lumineux, il est un adversaire redoutable tant au corps à corps qu'à distance. Echappant à plusieurs tentatives de meurtre commanditées par Arkiin et Olaf, il s'est réfugié sur cette petite planète pour se soustraire aux tueurs lancés à sa poursuite. Apprenant que Arkiin avait réussi à le localiser, il provoqua la confrontation avec son ancien chef et, pour sauver sa vie, il dut mettre fin à celle du fanatique. D'un caractère très froid et peu loquace, Monge est doté d'une force extraordinaire et d'une taille gigantesque (2,20 m).
La rencontre avec Max est capitale et la suite des événements en découle. Rappelez, si besoin est, que les PJ ont pour mission de convaincre les membres des Couteaux lumineux et non de les éliminer systématiquement. Si les personnages n'agressent pas Max Monge et qu'ils se présentent à lui sans le menacer, il se rendra sans problème, expliquant pour quelles raisons il a tué Arkiin Smir. Il leur apprendra aussi que Stiliane Karul se trouve sur Bastar et qu'il est prêt à les accompagner pour les aider à la convaincre de se rendre sans résistance.
Si au contraire les PJ sont agressifs avec lui, Max essayera de fuir pour rejoindre Stiliane sur Bastar. Les aventuriers trouveront chez lui un véritable petit arsenal ainsi qu'une publicité vantant les mérites d'Ostalef (un bar situé sur Bastar).

Le bar sur Bastar

De nouveau en route dans l'espace, le vaisseau de l'Alliance atterrit sur une petite passerelle installée en haut d'une des tours de Kran, la ville-usine de Bastar. Avec l'aide de Max, ou grâce au prospectus trouvé chez ce dernier, le ▷

groupe localise rapidement ce petit bar proche de l'usine de traitement des déchets au centre de la ville. C'est là que Stiliane travaille.
La rencontre dépend largement de la nature des relations entre nos rebelles et Max.
Stiliane Karul est l'ancienne responsable du contre-espionnage des services secrets d'Alderande. Sa grande connaissance des systèmes informatiques et de sécurité en fait un élément indispensable lors de missions demandant de la discrétion et du doigté. Grande amie de Max Monge, elle est prête à tout pour le sortir du pétrin, surtout qu'elle se sait la deuxième sur la liste noire de ses anciens collègues. D'un caractère très doux, elle peut devenir un véritable animal enragé lorsqu'il s'agit de combattre les Impériaux. Gracile, elle possède un charme qui lui permet d'obtenir nombre de renseignements sans pour cela utiliser ses talents de persuasion. Stiliane a réussi, en se branchant sur le terminal d'ordinateur de l'astroport d'Aglasis, à localiser Olaf Gear sur la planète Alactic où il est connu sous le nom d'Alfo Grea, le propriétaire du casino sous-marin. Elle a aussi entendu parler d'un code permettant d'atteindre les étages inférieurs du casino via un ascenseur. Connaissant très bien Olaf Gear, elle conseillera aux membres de l'Alliance de se méfier de ses gardes personnels dont les méthodes sont expéditives, mais surtout d'Olaf Gear lui-même qui semble atteint de paranoïa aigüe.
Même si les PJ ont réussi à se concilier Max, Stiliane les accueillera avec défiance, et les personnages devront faire preuve de persuasion pour la rallier à leur cause.
Si au contraire Max Monge ne les accompagne pas, elle essayera de fuir en feignant de coopérer. Enfin, si Max a réussi à prévenir Stiliane, le groupe les surprendra en train de plier bagage. Après un bref combat les deux ex-Couteaux se rendront et seront prêts à renseigner les PJ en échange de leur liberté.



Le casino sous-marin

Alactic et sa mer d'émeraude se présentent enfin aux yeux des aventuriers. De nombreux nuages enveloppent la planète d'un mince rideau brumeux. Un léger son signale un contact radio provenant de la planète, invitant les passagers du transport spatial à se laisser guider vers le casino sous-marin. Après quelques minutes de voyage à la surface de l'eau, un immense bâtiment de forme circulaire se dessine dans les vertes profondeurs. Le vaisseau stoppe sa course et plonge dans l'océan. Le casino est en fait une représentation gigantesque d'une roulette posée sur le fond rocheux. Pénétrant dans l'infrastructure par une ouverture à la base de la tour centrale, le vaisseau atteint après quelques minutes de descente une zone de garage où de nombreux appareils sont stationnés. Un droïd dans un magnifique smoking souhaite la bienvenue aux visiteurs et énonce les diverses prestations offertes par le casino : chambre 2 personnes : 50 crédits, suite 2 à 4 personnes : 150 crédits, repas type standard : 20 crédits, repas type luxe : 50 crédits, zone garage vaisseau : 20 crédits.
Les réservations étant faites, le droïd accompagne les PJ jusqu'à leurs appartements et leur remet des cartes magnétiques donnant accès aux zones publiques ainsi qu'aux chambres.



CARACTERISTIQUES

Charywamm

DEXTÉRITÉ 3D, blaster 5D+1, Esquive 3D. SAVOIR 2D, Langages (D2 R2) 3D. MECANIQUE 4D, Pilotage vaisseau 5D. PERCEPTION 1D, Dissimulation-discrétion 1D+1. VIGUEUR 3D. TECHNIQUE 5D, Médecine 5D+1, Prog.- rep. ordinateur 6D, rep. vaisseau 7D+2.
Description : de petite taille pour un Jawa, il est vêtu d'une robe de bure beige.
Equipement : pistolet-blaster, ordinateur de poche, unité R2.

Max Monge

DEXTERITE 4D, blaster 6D+1, Esquive 5D, couteau-laser 5D+1, Grenade 4D+2, Armes lourdes 4D+2, Parade à mains nues 4D+2. SAVOIR 2D. MECANIQUE 2D+1, Pilotage vaisseau 3D. PERCEPTION 3D+2, Dissimulation-discrétion 5D, Recherche 4D. VIGUEUR 4D, Combat mains nues 5D, Résistance 4D+2. TECHNIQUE 2D.
Description : un géant, une cicatrice court tout le long de son bras droit.
Equipement : pistolet-blaster lourd, détonateur thermal, tenue de camouflage, une carte de crédit et un couteau-laser (marque de son appartenance aux Couteaux lumineux).

Stiliane Karul

DEXTERITE 3D, blaster 4D+1, Esquive 5D, couteau-laser 4D+1. SAVOIR 2D. MECANIQUE 2D, Pilotage vaisseau 3D. PERCEPTION 4D, Dissimulation-discrétion 5D, Commandement 5D, Recherche 5D. VIGUEUR 3D. TECHNIQUE 4D, Prog.-rep. ordinateur 6D, Sécurité 6D, Démolition 5D+1.
Description : jeune femme très belle, habillée exclusivement de tenues près du corps.
Equipement : pistolet-blaster, tenue de camouflage, une carte de crédit, un couteau-laser (marque de son appartenance aux Couteaux lumineux), un ordinateur de poche et un passe électronique.

Olaf Gear (Alfo Grea)

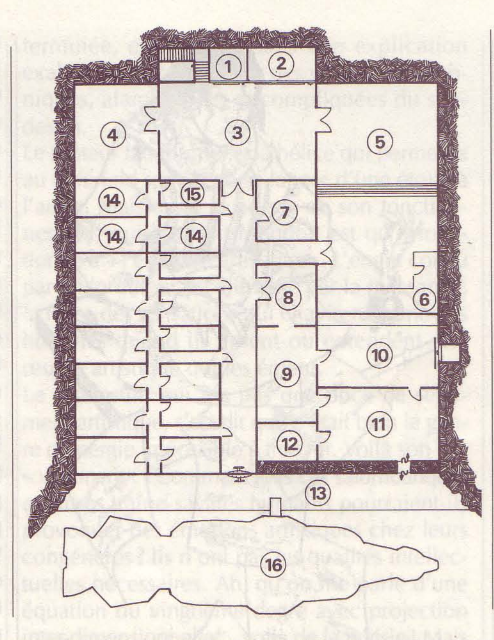
DEXTERITE 2D, Esquive 4D, couteau-laser 3D+1. SAVOIR 4D, Bureaucratie 5D, Culture 4D+2, Illégalité 6D, Technologie 4D+2. MECANIQUE 3D, Pilotage vaisseau 4D. PERCEPTION 4D, Commandement 6D, Escroquerie 6D, Jeu 6D+1, Marchandage 5D. VIGUEUR 3D. TECHNIQUE 2D, Médecine 3D.
Description : un homme gras et presque chauve, il porte de luxueux habits.
Equipement : mini blaster, carte de crédit (300000 crédits), un couteau-laser (marque de son appartenance aux Couteaux lumineux), un jeu de cartes.

De forme circulaire, l'édifice est composé de cinq niveaux s'organisant autour du tunnel central permettant aux vaisseaux d'atteindre les zones de garage. Des transporteurs individuels sillonnent tous les niveaux, permettant aux clients d'atteindre n'importe quelle salle de la station.
— **Le niveau 1** est couvert d'une immense baie transparente donnant sur l'océan. Abritant les salles de jeu et les suites de luxe, c'est l'étage le plus fréquenté de la station.
Les salles de jeu, au nombre de quatre (rouge, noire, paire et impaire) et reliées aux salles de restaurant du niveau inférieur, proposent la majorité des jeux pratiqués dans la galaxie. Des croupiers de différentes races, à l'allure digne, organisent les parties. Des hôtesses aux formes généreuses sillonnent les différentes salles, offrant rafraîchissements et en-cas. (Si les PJ décident de jouer, utilisez un jeu de cartes, ou mieux une petite roulette, pour simuler leur partie.)
Les suites de luxe numérotées de 0 à 36 sont de magnifiques appartements que la surface transparente du plafond illumine d'une aura vert turquoise.
— **Le niveau 2** est comme le niveau 1 entièrement circulaire. Les salles de restaurant et les cuisines se trouvent juste en dessous des salles de jeu. Les chambres, deux fois plus petites et moins luxueuses que les suites du dessus, sont numérotées de 101 à 174.
— **Le niveau 3** regroupe la première zone de garage des vaisseaux ainsi que les quartiers des employés.
— **Le niveau 4** n'est qu'une immense salle ronde où la majorité des vaisseaux spatiaux des clients du casino sont garés.
— **Le niveau 5**, interdit au public, abrite une salle d'isolement (les joueurs sont parfois nerveux lors de pertes importantes) et les systèmes de survie de l'édifice. — Desservie par l'ascenseur principal (permettant aussi d'atteindre les quartiers d'Olaf), la tour centrale (s'élevant de 81 mètres dans la mer) possède une salle de communication. A son sommet, un globe de couleur or abrite la table « sans limites » qui permet aux parieurs de miser des sommes colossales.

Olaf Gear

Ancien responsable du service Intentions des services secrets d'Alderande, il est fanatiquement fidèle aux idéaux des Couteaux lumineux. Après la dissension avec Max et Stiliane, il est le principal instigateur des tentatives d'assassinat perpétrées contre ses anciens camarades. Véritable cerveau des opérations, il finance celles-ci grâce aux revenus du casino. D'un tempérament violent et colérique, il ne se déplace jamais sans sa garde personnelle, n'hésitant pas à éliminer toute personne lui résistant.
Renseigné par la pègre d'Aglasis, il sait que Max Monge a survécu à l'attentat dont il était l'objet et a même abattu son agresseur. Mis au courant peu avant la mort d'Arkiin Smir de l'achat d'explosifs, il tente de les retrouver pour continuer l'opération qui vise à détruire la planète Bastar.
Toutes les tentatives pour contacter Olaf Gear dans l'enceinte du casino sont vouées à l'échec (8 hommes de garde à la mine patibulaire se chargent de repousser de façon musclée toute

personne approchant de trop près). En interrogeant les employés du casino, les PJ apprendront rapidement qu'Olaf habite dans un blockhaus en dessous du casino où se trouvent également les coffres.
Après l'introduction du code secret (voir ordinateur d'Arkiin), l'ascenseur principal s'enfonce jusqu'aux appartements d'Olaf. En son absence, deux robots-tueurs montent la garde et ouvrent le feu sur tout intrus pénétrant dans leur périmètre de défense. De plus ils émettent un signal d'alarme qui prévient Olaf et ses hommes (10 rounds sont nécessaires pour que ceux-ci arrivent sur les lieux).
Quand Olaf est chez lui, il passe la majeure partie de son temps dans son bureau à régler divers problèmes administratifs. Eliminer les gardes du corps sera le seul moyen pour les PJ d'atteindre Olaf qui, dès qu'il sentira la partie perdue, fuira à bord de son vaisseau spatial emportant avec lui les richesses contenues dans son coffre et la localisation des explosifs.



Pour finir

Suivant le contexte dans lequel vous ferez jouer cette aventure, plusieurs fins sont envisageables :

- la mort d'Olaf Gear dans un ultime combat spatial,
- une superbe poursuite à la surface d'Alactic,
- la fuite d'Olaf Gear dans l'hyperespace, vous permettant de l'insérer dans vos aventures futures.

Quel que soit votre choix, laissez planer un doute sur la disparition d'Olaf (son vaisseau a peut-être explosé mais était-il dedans ?).
Donnez deux points d'expérience pour chaque planète visitée et quelques autres si votre groupe a particulièrement bien mené cette opération. ■

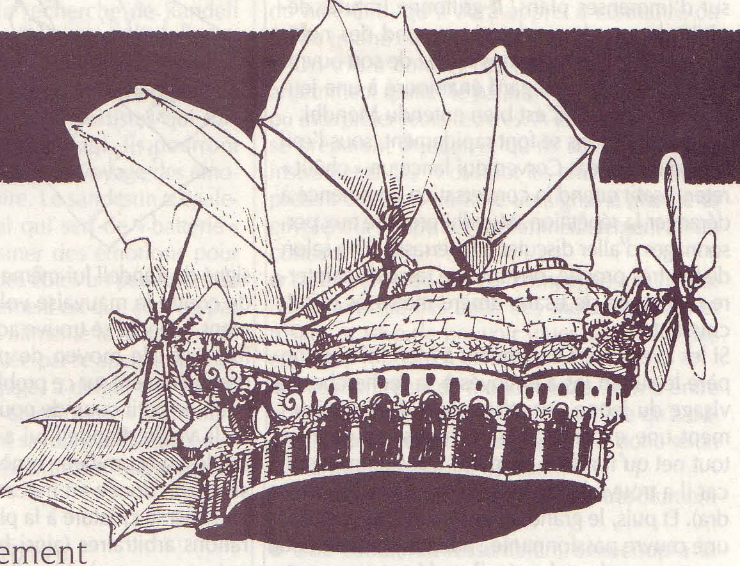
Michael Moret
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

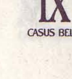
La résidence privée d'Olaf

1. Ascenseur à code
2. Monte-charge
3. Hall
4. Réserve
5. Salon commun
6. Salle de l'aquarium
7. Salle de surveillance
8. Entrée
9. Salon
10. Bureau
11. Chambre
12. Salle de bains
13. Quai d'embarquement
14. Chambres
15. Salle de bains
16. Vaisseau spatial

un scénario Casus Belli pour

AD&D





Au clair de la lune...



Cette aventure peut être entreprise par des personnages de niveau 5-6, mais elle est facilement adaptable à d'autres niveaux. De toute façon la force de frappe n'est pas un critère important dans ce scénario qui est prétexte à découvrir l'astéroïde-châtaigne des *Voyages de l'astronome.* Il est indispensable de bien connaître ce monde décrit dans le reportage imaginaire de CB 68 et 69.

Où l'on apprend ce qu'est un préambule

Ce scénario se déroule dans le palais de Randell, situé au cœur de la lune d'eau de la planète-châtaigne découverte par Mendhi.
Il peut faire partie à l'aventure qui conduit les personnages sur les traces du prince, péripéties évoquées dans les Instantanés des *Voyages de l'astronome.*
Sinon, il offre tout simplement un moyen de retourner « chez soi » après l'exploration de cet étrange endroit.

Où l'on se retrouve sur les traces de Mendhi...

Une fois que les aventuriers se seront sortis des griffes des poissonnards, du Régulateur des passages déambulateurs et autres fonctionnaires tatillons peuplant le palais de Randell, ils devront retrouver Mendhi. Celui-ci vit actuellement avec les comédiens de la Compagnie des Paravents amoureux, éperdu d'amour pour la belle Léandra de Cormélise.

Après avoir erré quelque temps dans les méandres du palais et connu diverses mésaventures avec sa population, les aventuriers croisent enfin une personne serviable : Sil Camathin, un allumeur de bac à rosée. Armé d'une immense perche où est perchée une luciole aquatique, il allume et éteint les grands globes qui éclairent les escaliers et autres coulimateurs du palais. Il parcourt sans cesse les plates-formes et semble être au fait de presque tout ce qui se passe. Il a en effet entendu parler de :

- un jeune homme au nom bizarre (ce qui est un comble, vu les patronymes des habitants ▷

des lieux !), Bendi ou Benji Bar Araskeb, ou quelque chose comme cela ;

- un jeune astronome, qui travaillerait sur un projet de véhicule permettant de circuler dans l'espace et de quitter la planète-châtaigne (au cas où les personnages ne rechercheraient pas particulièrement Mendhi).

Sil Camathin sait que cette personne est arrivée depuis peu sur la lune d'eau et qu'elle vit actuellement sur la plate-forme d'agrément avec la Compagnie des Paravents amoureux, la célèbre troupe de théâtre du palais.

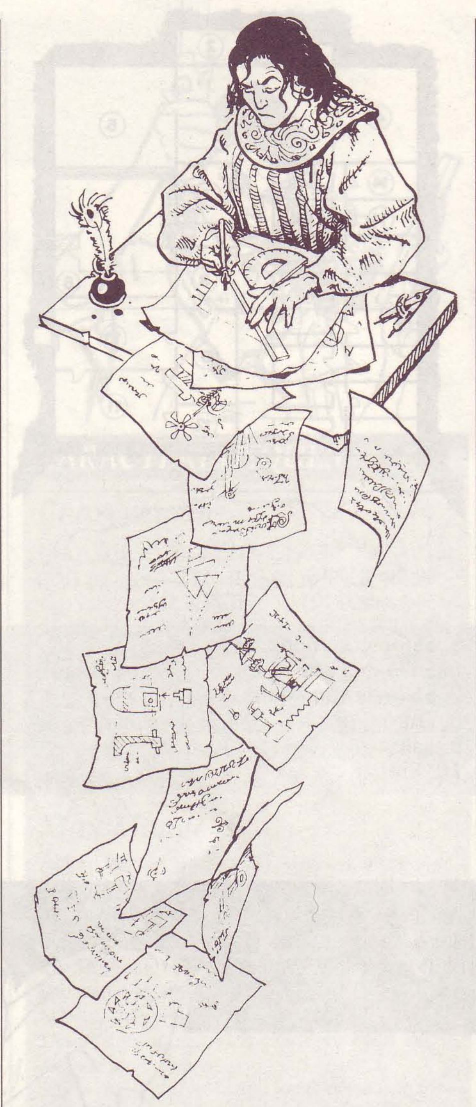
Où l'on parvient enfin à retrouver Mendhi

Il n'est pas difficile de trouver la Compagnie des Paravents amoureux. Après s'être introduits dans la salle de représentation (en soudoyant le portier, par exemple), les aventuriers trouvent la troupe en pleine répétition de *Delonnova ou Le séducteur malchanceux*. La scène est un vrai chaos : les comédiens déclament leur tirade tandis que les décorateurs et les accessoiristes s'échinent sur le plateau, pour mettre en place une forêt artificielle. Une seule personne semble sereine dans ce cataclysme : un jeune homme aux longs cheveux noirs, installé maladroitement dans un siège d'orchestre, et travaillant sur d'immenses plans. Il griffonne, rature, déploie de grands parchemins, prend des notes et lève de temps en temps le nez de son ouvrage pour lancer un regard énamouré à une jeune comédienne. C'est bien entendu Mendhi.

Les présentations se font rapidement, sous l'œil sévère de Philéas Corvert qui lance un « chûût » retentissant quand la conversation commence à déranger la répétition. Mendhi propose aux personnages d'aller discuter à la terrasse d'un salon de thé très proche, devant une tasse de sainterre (une sorte de tisane amère mais très rafraîchissante).

Si les aventuriers expliquent à Mendhi que son père le sultan les a envoyés à sa recherche, le visage du jeune astronome prend immédiatement une expression très confuse. Il déclare tout net qu'il refuse de partir pour le moment, car il a trouvé l'amour de sa vie (la belle Léandra). Et puis, le grand mage Randell lui a confié une œuvre passionnante : adapter un néfériald au voyage dans les étoiles. Heureusement, Mendhi est très compréhensif et sait, pour les avoir vécues lui-même, quelles sont les difficultés que ses « sauveteurs » ont affrontées pour le retrouver. Il propose alors de leur confier une missive où il expliquera à son père que sa santé est parfaite, qu'il travaille sur l'œuvre de sa vie et qu'il rentrera bientôt. Il promet aussi de demander dans la lettre de récompenser comme il convient les courageux messagers, qui ont bien rempli leur mission. Ce compromis devrait satisfaire les plus avides des personnages. Mais une nouvelle question se pose : comment rentrer ?

Mendhi leur explique alors avec enthousiasme son projet de néfériald spatial. Il a fini la conception de la coque et des voiles, obtenu l'accord des Dérouilleurs-Forgerons de la plate-forme de la Cure régénératrice, qui achèvent tout juste la construction du navire (un « bon-à-forger » signé de Randell lui-même est le meilleur remède contre la mauvaise volonté). Malheureusement, Mendhi se trouve actuellement dans une impasse : le moyen de propulsion. Il peine désespérément sur ce problème technique, mais enfin, le petit coup de pouce du destin est arrivé la veille. Randell lui a proposé l'aide d'un sandestin écornifleur, espèce rétive mais excessivement douée en mécanique. Il suffit d'aller chercher la créature à la plate-forme des Conjurations arbitraires (ainsi baptisée par un abricoteur grognon). Mendhi ne peut s'y rendre lui-même car il doit actuellement superviser le montage de la coque. Il propose alors aux aventuriers de les associer à son projet, en échange de quelques menus services qui ne feront qu'accélérer l'achèvement de l'engin. Leur première tâche : aller chercher le sandestin.



Où l'on conçoit que livreur n'est pas un métier de tout repos

Malgré l'amour que Mendhi éprouve pour Léandra, Randell craint de ne pouvoir retenir l'impétueux astronome dans sa prison dorée et l'empêcher de revenir vers les terres de ses ancêtres. Pour lui donner envie de rester dans le palais de la Lune d'eau, Randell lui a confié ce grand projet de néfériald spatial, projet qui l'occupera, et lui fera croire qu'il rentrera chez lui quand il le décidera...

Or Randell a été très surpris par la compétence de Mendhi. Il ne pensait pas que le jeune homme se tirerait aussi bien de ce projet ambitieux. Plutôt que de le laisser achever seul son néfériald et de risquer de le voir réussir, il lui a proposé l'aide d'un sandestin pour la conception des moteurs, domaine où Mendhi n'est pas vraiment à l'aise. Mais cette aide cache un piège : Randell a promis au sandestin de le libérer de son contrat s'il inventait un moteur, parfaitement fonctionnel, mais pour lequel Mendhi ne pourrait pas trouver d'énergie. La créature a tout de suite accepté et s'est mise à cogiter...

La plate-forme des Conjurations arbitraires n'est pas difficile à trouver. Libre à vous d'émailler le parcours de divers incidents, si fréquents dans le palais de la Lune d'eau. Une fois sur place, les vraies difficultés commencent. Comme tout sandestin qui se respecte, l'écornifleur est d'une mauvaise foi à toute épreuve et d'un tempérament pointilleux à l'extrême. Les aventuriers devront, soit le capturer (ce qui n'est pas une partie de plaisir) et le transporter dans une cage, soit le convaincre de les accompagner pour rejoindre Mendhi. Dans ce dernier cas, ils devront répondre à une série de questions plus perfides les unes que les autres : Qui êtes-vous ? Qui vous envoie ? Avez-vous le droit d'escorter un sandestin ? Qui est Mendhi ? Qu'est-ce qu'un néfériald (si les PJ abordent le sujet) ? Est-ce bien moi que vous devez venir chercher ? Quelle sera ma tâche ? Aurai-je droit à mon repos bijournalier ? Est-ce qu'on mange bien ici ? Les coussins où je dormirai sont-ils en soie de Bajmutie ? etc. Plus les aventuriers seront prévenants et accepteront de répondre, plus l'animal en profitera ! Il est nécessaire de s'énerver et de devenir autoritaire à un moment donné sinon la situation sera sans fin... Puisque de toute façon, la « réquisition » émane de Randell, le sandestin est bien obligé d'obéir (gardez-vous bien d'informer les joueurs de ce détail...).

Dès que les aventuriers quittent la plate-forme des Conjurations arbitraires, ils sont apostrophés par les N'œiltout Blor et Blur qui les accusent d'enfreindre la Loi suprême (Randell lui-même a interdit la présence des sandestins dans la lune d'eau !), de contrebande et de déplacement prohibé de créatures conjurées. Ils ameutent les gardes et les aventuriers n'ont plus qu'à prendre leurs jambes à leur cou... ou leur mal en patience pour de longues et oiseuses explications avec un sergent des gardes un peu obtus (quand vous vous serez assez amusé, faites intervenir Numf le Paperassier qui sortira de ses dossiers un document signé de Randell autorisant la présence dudit sandestin pour le service de Mendhi). S'ils préfèrent le combat, ils seront recherchés ensuite dans tout le palais et devront passer le reste de l'aventure comme des fugitifs.

Pour revenir vers le hall des Esprits industrieux où Mendhi a son atelier, l'écornifleur a bien entendu son opinion sur l'itinéraire à suivre, qui emprunte bien sûr des passages interdits et des escaliers à contresens. Il ne faut surtout pas l'écouter, sous peine de risquer un stage à la plate-forme de la Cure régénératrice avec une peine de cent cinquante tournis !

Une fois tous ces problèmes résolus et la « livraison » effectuée, Mendhi sera ravi de réception-

ner son assistant un peu particulier. Gageons qu'il aura quelques cheveux blancs dans sa belle tignasse noire quand il en aura fini... s'il ne les a pas arrachés !
Mendhi propose aux aventuriers de passer le temps agréablement et de faire un peu de « tourisme » dans le palais pendant qu'il travaille avec le sandestin.

Où l'on apprend à se promener dans le palais

Les personnages doivent passer une semaine le plus agréablement possible. S'ils ont préféré combattre les gardes en allant chercher le sandestin plutôt que de discuter, leurs possibilités seront considérablement réduites.
Les divertissements ne manquent pas dans le palais, grâce aux plates-formes d'agrément : concerts improvisés dans les jardins suspendus, salons de jeu où l'on peut perdre rapidement les pièces d'or durement gagnées, sieste paresseuse dans les hamacs de Gustbrinof en se remplissant la panse et en jouant à la lausannac, exercices pour les méninges grâce aux énigmes de Lothar, contes narrés magistralement par Soliloc de Belair, etc. Mais le soir du troisième jour, tous les habitants du palais n'auront qu'une idée en tête : se préparer pour le grand bal masqué annuel, le Tournicotillon, moment de danse et de folie où les règles n'ont plus cours (encore que...).
Il est très facile de trouver des costumes pour le bal, dans plusieurs échoppes où des vendeurs empressés et pressants proposeront des vêtements somptueux, grotesques ou délirants, sans trop se préoccuper des goûts des clients. Le soir venu, la fête bat son plein, dans une ambiance de folie contagieuse et exubérante.
Au cours des festivités, un des aventuriers bouscule un Pierrot en train de conter fleurette à une belle jeune fille déguisée en hirondelle. Celle-ci semblait écouter la déclaration avec plaisir, quand soudain, à cause de la maladresse d'un de nos héros, le masque tombe. Et sous le loup noir de Pierrot se dissimulait un visage à rendre jaloux Quasimodo. Le pauvre homme, chauve, laid et totalement ridicule dans son beau costume, est immédiatement repoussé par la joliette qui s'enfuit dans un éclat de rire. Il se retourne alors vers les personnages, envahi par une colère sans nom ! Une joute verbale haineuse s'engage immédiatement puis prend une tournure beaucoup plus physique quand le Pierrot envoie son poing vers le visage de l'offenseur... La bagarre prend rapidement fin, car le pauvre homme, accusant le poids de ses cinquante années, n'a pas la résistance nécessaire. Essoufflé, rudoyé, il part en clopinant et en maugréant. Les festivités peuvent reprendre leur cours.

Où l'on admire un moteur d'exception

Le sandestin écornifleur a bien travaillé. Moins d'une semaine après sa « livraison », Mendhi envoie un message aux aventuriers pour les inviter à le rejoindre. Enthousiasmé, il leur explique que la conception du moteur est enfin terminée, et se lance dans une explication exaltée, interrompue par des remarques techniques, alambiquées et compliquées du sandestin.
Le moteur fait tourner une hélice qui permettra au nériald spatial de se lancer d'une étoile à l'autre. Mais toute la poésie de son fonctionnement, qui a séduit Mendhi, est qu'il fonctionne à « l'émotion artistique ». L'engin conçu par l'écornifleur est alimenté par la puissance, la force des sensations qui chavirent l'âme des hommes quand ils voient ou entendent une œuvre artistique qui les émeut.
Le sandestin, qui n'a pas une once de sentiment artistique, s'est dit que c'était bien le genre d'énergie impossible à trouver. Voilà son raisonnement : « Comment tous ces saltimbanques et autres traîne-savates humains pourraient-ils provoquer des émotions artistiques chez leurs congénères ? Ils n'ont pas les qualités intellectuelles nécessaires. Ah, qu'on me parle d'une équation du vingtième degré avec projection inter-dimensionnelle... voilà de la poésie ! Mais les hommes y resteront toujours totalement insensibles. Donc le moteur ne fonctionnera pas, mission accomplie. » Heureusement, il n'a pas saisi toutes les subtilités de l'âme humaine et des émotions qui la chavirent...
Mendhi, ravi de son exposé, accepte le moteur et donne son congé au sandestin écornifleur. Celui-ci ne perd pas une seconde et part en claquant la porte à la recherche de Randell pour se faire délier de son contrat le plus rapidement possible.
Il reste maintenant à trouver « l'énergie ». La solution est le recrutement d'artistes qui formeront l'équipage du nériald. Ils pourront ainsi produire tout au long du voyage des émotions chez leur auditoire. Le sandestin a également conçu un cristal qui sert de « batterie » et qui peut emmagasiner des émotions pour un jour de route. Un des côtés un peu retors de ce mode de fonctionnement est que ce n'est pas la production d'art qui alimente le moteur, mais bien l'émotion éprouvée par le spectateur... Il faut donc que l'équipage, à défaut des passagers, soit sensible et émotif. Les « matelots » doivent non seulement savoir éveiller les émotions, mais aussi en ressentir eux-mêmes pour propulser le navire.

Où l'on se découvre une vocation d'impresario

Pendant que Mendhi s'attaque à la construction du moteur et aux derniers préparatifs d'armement du nériald, il charge les aventuriers de recruter l'équipage. Dure tâche s'il en est. Les personnages devront parcourir les plates-formes d'agrément à la recherche d'artistes suffisamment aventureux pour monter sur ce navire expérimental, et suffisamment talentueux pour le faire fonctionner !
Voici une sélection de candidats potentiels :
- Des comédiens de la Compagnie des Paravents amoureux : seuls cinq d'entre eux aimeraient tenter l'aventure... Il s'agit d'un jongleur, de trois comédiens (dont une femme) et d'un musicien. Malheureusement, Philéas Corvert refuse de les laisser partir et de les délier de



leur contrat. Le conflit est gigantesque et les altercations à la mesure du grand comédien qu'est maître Philéas. Si les personnages veulent toujours recruter les cinq « dissidents » qui accepteraient de se faire débaucher, ils devront agir en secret et préparer un départ clandestin.
- Un peintre : c'est un miniaturiste myope comme une taupe, qui n'arrête pas de se cogner partout. Par contre, ses œuvres sont magnifiques. Parions qu'il ornera de milliers de scènes les lisses, le bastingage et les parois des cabines du nériald, qu'il aura appris à connaître de façon intime en s'y cognant souvent.
- Un trio à cordes. Les musiciens souhaitent ardemment quitter le palais, car ils n'ont jamais pu interpréter leurs œuvres. A chaque fois qu'ils se préparent à jouer et qu'ils accordent leurs instruments, les N'œiltout les entendent, interprètent ces sons comme un signal d'alarme et envoient la troupe qui met immédiatement fin au concert.
- Une chanteuse qui s'accompagne à la harpe. Elle interprète des arias très mélancoliques et tristes, et rêve de pouvoir jouer à la lueur des étoiles.
- Des montreurs de marionnettes. L'un d'entre eux est un peu dérangé, il ne s'exprime qu'à travers ses poupées. Son caractère varie donc selon la marionnette qu'il a en main.

Parmi les candidats qu'il ne faut absolument pas recruter, notons :
- Une cantatrice ressemblant beaucoup à la célèbre Castafiore, très douée techniquement mais incapable d'éveiller une émotion chez son auditoire. Il faudra la ménager et user de diplomatie car elle est très influente dans le milieu artistique du palais.
- Trois cabotins sans talent mais qui veulent voir du pays : un peintre abstrait, un rimailleur dont le style ferait pâlir un comique troupier (son répertoire est surtout axé sur les conséquences de la digestion), et un joueur de « tromblon à coulisse » (les PJ comprendront avec horreur que son instrument est bien un tromblon, c'est-à-dire une pétoire gigantesque, qui manque d'exploser à chaque détonation et dont la gâchette coulisse sur le canon).
- Un poète très talentueux mais totalement imbu de lui-même et insensible aux œuvres des autres artistes.

Bien sûr, ces deux listes ne sont qu'indicatives. N'hésitez pas à inventer d'autres artistes.

Les PJ seront gênés dans leur recrutement par plusieurs personnes :

- L'Expressario Del Mauriel, le sous-chambellan adjoint chargé de la rédaction des contrats dans le monde du spectacle. Ce bureaucrate n'est autre que le Pierrot molesté lors du bal masqué. Sa coopération est loin d'être acquise. Les montreurs de marionnettes et le trio à cordes n'accepteront pas de jouer sans un contrat avalisé par l'Expressario.
- Le sandestin écornifleur, le concepteur du moteur. Randell attend pour le libérer de son contrat que la preuve du « non-fonctionnement » soit acquise. Les termes de l'accord spécifient que « Mendhi ne doit pas trouver d'énergie ». Le sandestin fera donc tout son possible pour empêcher les artistes de partir : coup monté et accusation de vol, sabotage de leurs instruments, ajout ultime de spécifications oiseuses sur le fonctionnement du moteur (l'emmagasinage d'énergie ne peut se faire que sur des accords en do majeur… ou une pièce de théâtre jouée par deux hommes vêtus de rouge dont l'un doit parler la tête en bas… etc.) Ces spécifications sont fausses, encore faut-il les mettre en doute.
- Philéas Corvert qui ne veut pas laisser partir ses artistes.
- Randell, qui ne veut surtout pas que Mendhi réussisse son projet. Il interviendra réellement en personne à la fin du scénario.

Une fois l'équipage recruté, il ne reste plus qu'à tester le navire.

Où l'on prépare avec des tests, un grand départ

Les essais du moteur « à vide » sont concluants et la construction du néfériald achevée. Les premières expériences ont démontré qu'il fallait dix personnes émotives à bord pour que le voyage se déroule sans problème. Le cristal-batterie est chargé pour douze heures, par des artistes fébriles et un auditoire impatient. Mendhi n'a pas osé le charger pour une journée complète. En effet, il ne connaît pas sa capacité maximale, et il a peur de le faire éclater. Il n'a pas tout à fait tort : le sandestin a annoncé une capacité de vingt-quatre heures et le cristal est en fait en surcharge avec dix-huit heures.

Mendhi demande aux aventuriers de tester le néfériald spatial, il ne tient pas à s'éloigner de Léandra pour le moment. Pour le vol inaugural, il charge les personnages de traverser les cieux, et d'aller à Raphaïr chez son père le sultan, pour lui porter la lettre qu'il a rédigée. S'ils réussissent, ils reviendront le chercher après avoir transmis leur message. Pour se rendre sur Raphaïr, il suffit de mettre le cap sur la belle planète bleue que l'on voit depuis la surface de la châtaigne, juste à côté de la constellation du Kobold borgne…

Dans toute l'allégresse qui précède le départ, il est un individu qui se ronge les sangs et qui peste à pleins poumons. Un certain sandestin écornifleur qui voit le rachat de son contrat disparaître à l'horizon. Il décide alors de prendre des mesures extrêmes. Il rend visite aux artistes refusés par les aventuriers, particulièrement mécontents et jaloux. Il leur suggère d'enlever les élus la veille du départ, et de se proposer plà-



cidement le lendemain matin en remplaçants, « ayant appris par le plus grand des hasards que l'équipage n'était pas au complet… ».

Son plan se déroule à merveille. Profitant de la fête donnée en l'honneur des sympathiques testeurs de néfériald spatial, ou plutôt de ses conséquences, les exclus enlèvent sans difficulté quatre artistes éméchés qui rentraient bras dessus, bras dessous vers leurs demeures.

Au petit matin, sur la plate-forme des poissonnards où le néfériald spatial est apponté, quatre « matelots » manquent à l'appel. Inutile de préciser que les kidnappeurs, arrivant l'air de rien pour s'offrir de prendre leur place, seront les premiers suspects. Un petit interrogatoire, quelques menaces ou une crise d'autorité suffiront à les faire parler. Ces tristes individus ne brillent pas par leur courage et avouent très rapidement. Ils s'empressent aussi de désigner le sandestin écornifleur comme chef du complot…

La récupération des artistes manquants pose peu de difficultés, car ils sont simplement retenus dans une chambre d'auberge. Ils demanderont simplement que leur salaire soit doublé vu les risques encourus, aussitôt imités par le reste de l'équipage qui ne tient pas à laisser échapper cette occasion de se remplir les poches…

Où l'on entonne dans la joie, le chant du départ

Finalement, le moment du départ arrive. Tout le monde monte à bord du néfériald. Les aventuriers remarquent alors une silhouette encapuchonnée qui se glisse entre les voyageurs, se dirige vers la poupe et s'installe à la barre. Si les personnages interviennent et demandent l'identité de l'inconnu, une voix ferme et calme leur répondra de sous le capuchon : « Messires, vous ne me connaissez pas… mais vous avez déjà dû entendre prononcer maintes fois mon nom. Je suis Randell. Matériellement le néfériald ne peut pas sortir de cet astéroïde, il n'est pas conçu pour. Aussi je vais l'aider en le téléportant à l'extérieur de l'écorce. »

Sur ces mots, une vibration sourde semble gagner le vaisseau tandis qu'une brume scintillante l'enveloppe doucement. L'instant d'après ils émergent dans un ciel d'encre, au-dessus de la mer de Toits.

Se tournant vers les aventuriers Randell annonce : « Ma participation s'arrête là, c'est à vous de jouer maintenant. Toutefois, avant de vous quitter je tiens à vous exposer mon point de vue sur ce voyage. Les travaux de ce cher Mendhi me mettent en danger, et il est nécessaire qu'il reste encore un certain temps dans le palais de la Lune d'eau. De plus, je ne peux permettre l'existence d'un tel navire. Il compromettrait trop ma sécurité. Oui, je le sais… C'est moi qui ait favorisé sa construction. Je ne pensais pas que Mendhi aurait le talent nécessaire pour achever ce projet, et cette œuvre l'occupait agréablement, du moins je le pense. Vous avez néanmoins beaucoup peiné et il est juste que vous puissiez retourner chez vous. J'y mets toutefois deux conditions : la destruction du navire après votre arrivée à Raphaïr et votre silence absolu sur tout ce que vous avez vu ou entendu sur cette planète. Pour la première clause, cela ne fait pas de difficulté : le moteur explosera dans exactement soixante-dix-huit heures et trente minutes. Cela vous donne une marge de six heures pour arriver à destination. Pour la seconde clause… je vous fais confiance si vous prêtez serment. Mais sachez que je vous retrouverai sans difficulté si vous ne le respectez pas… »

Si vos aventuriers sont de l'espèce qui aime les objets magiques et qu'ils trouvent le butin fort maigre, Randell peut acheter leur silence avec quelques broutilles de faible puissance. Côté monétaire, le cristal-batterie peut se revendre pour une somme fort coquette…

Puis la barge aérienne de monsieur Snooter aborde doucement le néfériald, Randell la rejoint et disparaît.

Il reste maintenant aux aventuriers à accomplir un superbe voyage de trois jours dans les étoiles et à toucher leur récompense une fois remise la lettre au père de Mendhi. Les seuls points noirs de cette traversée qui aurait pu être idyllique sont les prodiges de diplomatie qu'il faut déployer pour faire s'entendre un groupe d'artistes plus ou moins caractériels et dont il faut ménager les susceptibilités. ■

Anne Vétillard
illustration : Rolland Barthélémy

CARACTERISTIQUES

— **Gardes** (10) : guerriers niveau 3, THACO 18, CA 5 (cotte de mailles), hallebarde (dommages : 1-10/2d6). PdV : 25.

— **Sergent des gardes** (1) : guerrier niveau 5, FOR 17 DEX 14 CON 16 INT 9 SAG 10 CHA 12, THACO 15 (+1 dû à la Force), CA 5 (cotte de mailles), épée longue (dommages 1d8/1d12) +1 (Force), PdV : 42.

— **L'Expressario Del Mauriel** (le Pierrot) : FOR 7 DEX 14 CON 8 INT 15 SAG 12 CHA 8. PdV : 3. Bureaucrate émérite, il est considéré comme un personnage « niveau 0 ». Aucune compétence particulière en dehors de son domaine professionnel.

un scénario Casus Belli pour

Mega III



Un Ricard, sinon deux !

Ce scénario est l'antithèse de la plupart des aventures pour Megas, dans lesquelles les personnages sont précipités au milieu de complots galactiques, tout autant que machiavéliques, dont dépend le sort de millions d'êtres plus ou moins intelligents. Là, point n'est question de sauver l'univers et sa proche banlieue, il s'agit seulement de retrouver et de raisonner un collègue nostalgique de sa jeunesse.

Perdu de vue

Les personnages sont convoqués, exceptionnellement dans le calme le plus séraphin, en salle de briefing. Un officier leur présente un dossier simple mais complet sur la mission et surtout sur son sujet principal, Francis Martens. Ce Mega, au dossier tellement propre et net qu'il en est insipide, est porté manquant. Comme la mission au cours de laquelle il a disparu est d'une importance que l'on peut qualifier d'insignifiante, la situation est loin d'être grave, ce qui explique la lenteur de la mise en place de l'équipe de secours.

Cela fait maintenant un mois que Francis n'a plus donné de nouvelles, ce qui est bizarre au vu de la nature de la planète et de la mission. Quoi qu'il en soit, les personnages sont priés d'apprendre ce qui est arrivé à leur collègue et de le ramener dans l'état dans lequel ils le trouveront, c'est-à-dire sans l'abîmer. Le départ est prévu pour le lendemain, ce qui laisse le temps aux Megas de se préparer.

Le dossier

Vu le temps absolument faramineux (dix-huit heures) dont disposent les personnages avant de partir, ils peuvent pour une fois consulter à loisir le dossier dont voici la substantifique mœlle.

● **Francis Martens**, humain, trente-sept ans, Messager galactique depuis douze ans, ancien détective privé spécialisé dans les filatures et les observations discrètes. Bien noté mais manque trop d'entrain pour progresser ou se voir confier des missions importantes. Se confine à la routine et refuse tout changement dans ses petites habitudes. Les rapports de ses supérieurs ne sont jamais mauvais mais laissent poindre un certain mépris vis-à-vis de son manque d'ambition. Le profil psychologique qui est fourni indique clairement (jet de Psychologie) que Francis est un être aigri se raccrochant à ses acquis et au petit univers tranquille et routinier qu'il s'est créé. Sa vie sentimentale est nulle, par peur du changement.

● **Sa fameuse mission**. Il a été envoyé pour une remise à jour de mémoire sur Gardienna, planète faisant partie d'un univers parallèle. Un pauvre hère absolument quelconque, Filondes Validim, a été témoin de l'entraînement de certaines recrues de la Guilde, ce qui est grave sur un monde où les média sont puissants. Afin de circonscrire tout risque de fuite sans nuire à personne, il a été décidé, comme très souvent dans ce cas, d'utiliser un oublieur (voir Mega III page 72) sur Filondes Validim, pour effacer de sa mémoire cet épisode indésirable. Pour cette mission de routine, Francis Martens a été dépêché. Cela fait maintenant un mois qu'il est parti et même en tenant compte du délai d'observation qui doit suivre l'utilisation de l'oublieur, il a dépassé tous les retards normaux et imaginables, il doit donc y avoir un problème.

● **Gardienna**. Située dans un univers parallèle très proche du nôtre mais moins dense (modificateur densité : +1), Gardienna ressemble à la Terre du XXe siècle, mais une Terre tellement ordinaire qu'elle en devient aussi fade qu'une endive bouillie. Les personnages issus d'une ville tranquille de la Terre ne seront donc absolument pas dépaysés, bien au contraire, car il leur reviendra un arrière-goût de déjà-vu sordide. D'un niveau technologique NT4, les Gardienniens n'ont pas découvert le voyage dans les étoiles et ne s'y intéressent pas vraiment. Ils ignorent tout de l'AG, et n'imaginent même pas que d'autres créatures vivantes puissent exister dans l'univers. Ce sont des gens assez matérialistes se contentant de vivre de façon simple, consciencieux au travail par habitude, ils s'éclatent mollement pendant les vacances dans des loisirs classiques. Une très faible proportion de fous et d'originaux perdure pour assurer le côté artistique et faire avancer lentement mais sûrement la planète vers le progrès. Ces marginaux sont tous des êtres psychiquement actifs possédant un grand potentiel psionique mais ne sachant absolument pas le développer. Bien que très rares, ces psioniques sont proportionnellement bien plus nombreux que sur la plupart des autres systèmes, ce qui en fait un réservoir à recrues potentielles. C'est pourquoi Gardienna abrite une petite base de la Guilde comptant une dizaine de membres à plein temps, chargés de recruter et de tester les futurs Messagers galactiques. C'est lors d'une séance d'entraînement que la demoiselle Filondes est entrée de plein fouet dans la réalité des Megas. Elle a été immédiatement repérée mais a réussi à se fondre dans la foule, hors d'atteinte, empêchant toute action immédiate de la part des Megas. Ayant commis une grave erreur en laissant une inconnue assister, même furtivement, à une séance secrète, les Megas de Gardienna ont été dessaisis de l'affaire et un spécialiste de ce genre d'opération à été envoyé, le terrifiant Francis Martens.

Gardienna est l'occasion rêvée pour le maître de jeu de faire revivre la ville sordide de sa banlieue zone ou le bled le plus paumé de ses vacances ratées.

It's just a jump to the left, then a step to the right !

Le point de Transfert est bien évidemment situé dans la « base » de la Guilde, à savoir un centre de réunion de quartier, une sorte de Maison de la culture où tous les Megas sont employés officiellement comme animateurs. Les séances d'entraînement ont lieu dans des pièces spéciales du bâtiment et sont présentées comme des ▷

cours de macramé, d'aérobic et autres activités intellectuelles que l'on peut trouver dans les associations de ce type. Le recrutement a lieu grâce à des initiations au yoga méditatif et des expositions d'art pop. Les gens qui peuvent tenir plus de cinq minutes devant une version gore de certaines toiles d'Andy Warhol sont pour la plupart des originaux et donc des psys en puissance.
Les personnages n'auront aucune des angoisses ou des surprises des transferts habituels et seront même accueillis par une petite réception très simple, avec boissons fraîches et petits fours, en toute simplicité mais avec chaleur. Les Megas résidant sur Gardienna sont en effet extrêmement heureux d'avoir un peu d'animation et harcèleront les personnages de questions sur leur mission, leurs faits d'armes, etc., cherchant autant que possible à se dépayser un grand coup et à passer sous silence leur grossière erreur. Questionnés sur « l'incident » ils se feront évasifs, semblant le prendre à la légère, ou bien fort peu loquaces à ce sujet. Filondes Validim était une fervente pratiquante des séances d'aérobic et de danse, y passant une bonne partie de son temps. C'est en se rendant aux douches qu'elle s'est trompée de porte et est entrée dans une salle d'entraînement qui aurait normalement dû être fermée. Là, des gens s'exerçaient avec des armes étranges et ajustaient leurs tirs sur des cibles vivantes (en fait des hologrammes) tandis que d'autres faisaient léviter des objets. Terrifiée, car croyant être tombée sur une section des Services secrets (ou autre groupement de l'ombre), elle réussit à garder son calme, ce qui explique que les Megas ne se soient aperçus de son intrusion qu'une fois qu'elle eut claqué la porte. Elle est immédiatement sortie dans la rue et s'est mêlée à la foule. Les filatures ont été nulles et une discrète surveillance de son appartement n'a rien donné, elle n'y est pas retournée pendant les trois jours suivant l'incident. Passé ce délai, la base de Gardienna a prévenu Norjane QF 1 0001 et a été dépossédée du dossier. Francis Martens est arrivé deux jours plus tard et n'a jamais donné signe de vie une fois quitté la base. Ils ont très peu vu Francis lors de son arrivée mais suffisamment pour avoir une opinion arrêtée à son propos. C'est une antipathie unanime et sans concessions de la part de tous les gens qui l'ont rencontré. Francis est dépeint comme un être renfermé, méprisant, mal dans sa peau, d'une timidité hargneuse. Son sort n'émeut absolument personne à la base.
Filondes Validim fréquentait depuis peu les cours de la Maison de quartier et ne s'était pas vraiment liée avec quelqu'un, restant toujours seule et réservée, ne sortant de son apathie que pour danser. Sa fiche d'inscription porte son adresse et son état civil (vingt-neuf ans, veuve). Ce sont les seuls renseignements disponibles.
Le chef de la base indiquera aux personnages que durant toute la durée de leur séjour sur Gardienna, ils sont invités à utiliser la maison de la culture comme camp de base, cantine et même hôtel, les libérant ainsi des contraintes matérielles.

Une veuve riche et belle

Filondes Validim habite un bel appartement dans un immeuble de standing des beaux quartiers de la ville. L'accès n'y est pas aisé, un code électronique secondé par un auxiliaire humain encore plus borné, en assurent la garde. Le clavier électronique étant beaucoup plus causant et surtout intelligent que le gardien, les personnages ont intérêt à le crocheter (jet d'Electronique) plutôt que de s'adresser au cerbère banlieusard. Celui-ci refuse d'ailleurs catégoriquement de répondre à quelque question que ce soit et seuls les voisins, et surtout les voisines, de Filondes sont d'une quelconque utilité pour obtenir de menus renseignements.
Filondes Validim est une jeune veuve vivant des rentes de la colossale fortune de son défunt mari, le baron du papier-toilette, Taklong Validim, adroitement gérée par une armée d'avoués et d'hommes d'affaires. Elle mène une vie mondaine active et assez dissolue si l'on en juge par sa consommation élevée d'amants dont elle ne semble absolument pas s'éprendre. Sa grande passion est la danse, qu'elle pratique aussi bien pour le côté social que sportif. Si elle fréquentait la Maison de quartier (bien loin de son standing habituel), c'était pour suivre les cours de néo-rapping, une danse très « peuple », qui n'est enseignée nulle part ailleurs. Filondes est partie en catastrophe de chez elle depuis maintenant un peu plus de trois semaines, emportant peu de bagages. Sa voisine de palier l'a vue partir à 3 heures du matin, semblant craindre quelque chose. Elle est partie à pied, ce qui est fort inhabituel de sa part.
L'appartement, s'il est forcé, révèle assez peu d'informations si ce n'est une foultitude de dépliants d'agence de voyage vantant les mérites de clubs de vacances très riches et très chics. Quatre sont biffés de manière évidente, et les numéros de téléphone des agences correspondantes ont été entourés en gros. Si les personnages demandent à ses voisins dans laquelle de ces stations ils pensent qu'elle s'est rendue, tous répondront Loidister.
Le seul autre élément d'intérêt dans l'appartement est la chambre de Filondes qui montre des signes évidents de départ précipité (valises abandonnées, vêtements épars, cabinet de toilette dévalisé). Francis est lui aussi venu dans l'appartement mais étant très discret et n'ayant pas interrogé les voisins, personne ne l'a ne serait-ce qu'entraperçu. Il a déterminé comme un grand dans quelle station elle s'est rendue, en interrogeant une agence de voyage. La seule trace visible de son passage dans l'appartement est l'absence d'une photo au mur, au milieu d'un assemblage de photos de Filondes.

UN SALE ARRIÈRE-GOÛT DE DÉJÀ-VU SORDIDE

Loidister

Joyau de la côte des Gliphousses, Loidister est une station balnéaire artificiellement gagnée sur la mer, de la taille d'une ville, à environ 300 kilomètres de la ville abritant le point de Transit. Elle n'a été conçue que pour le plaisir de ses « hôtes », adeptes de la consommation à outrance. Tout y est hors de prix mais afin de faire mieux passer l'addition, et surtout de détendre les clients, tous les achats se font avec des colliers magnétiques personnalisés. L'entrée est très sévèrement contrôlée afin d'éviter l'irruption d'individus non autorisés qui nuiraient à l'harmonie de l'ensemble, et tout visiteur se doit de montrer patte blanche et de verser une conséquente somme d'argent pour avoir droit à son collier magnétique servant autant de pièce d'identité que de porte-monnaie. S'il est possible, avec un minimum de role-playing et un jet de Baratin, de savoir si Filondes est là, en revanche apprendre dans quel endroit de la ville elle se trouve est une autre paire de manches. Chaque hôtel, chaque groupe de bungalows possède son propre fichier et ne le communique pas facilement, surtout à des étrangers louches. Retrouver Filondes dans cette ville de plus de 20 000 habitants où tout le monde bouge et où la population se renouvelle entièrement tous les quinze jours en moyenne peut

sembler impossible mais un minimum d'intelligence permet d'y parvenir.
Filondes, vu son niveau de vie, est descendue dans un des meilleurs hôtels de la ville, qui sont au nombre de sept, ce qui limite d'autant les recherches. Néanmoins ces hôtels sont d'un tel niveau qu'ils ne communiqueront sous aucun prétexte leurs registres afin d'assurer la plus totale tranquillité à leurs clients. De plus ils sont tous immenses et possèdent plusieurs entrées, sorties et restaurants, ce qui ne facilite pas les éventuelles planques. Cependant, tous autant qu'ils sont ne possèdent qu'un seul centre sportif chacun et surtout une seule salle de danse, endroit rêvé où retrouver Filondes qui y passe le plus clair de ses après-midi, se préparant pour les nombreux bals, sorties en boites et autres fêtes dansantes qui animent la ville tous les soirs. Elle les écume avec une constance et une vigueur quasi monomaniaques, dansant pendant des heures en ne se reposant au bar que de très courts moments, juste le temps nécessaire pour trouver un amant pour la nuit. Elle est constamment surveillée par deux individus patibulaires à l'air soupçonneux et borné qui dépareillent franchement dans cet univers estival, et ce malgré leurs chemises hawaïennes, leurs shorts fleuris et leurs sandales en cuir.
Une fois Filondes repérée, les personnages devront faire très attention à ne pas éveiller ses soupçons car elle est d'une intelligence très vive et, bien qu'ayant oublié l'épisode de la séance d'entraînement, elle sait qu'on la poursuit et est d'autant plus paranoïaque qu'elle ne sait pas pourquoi. Voyant sa chambre fouillée à plusieurs reprises et le moindre de ses gestes surveillé, Filondes a prévenu la police qui, vu son importance financière, s'est empressée de dépêcher deux inspecteurs afin de prévenir ce qu'ils pensent être les préliminaires d'un kidnapping à des fins financières ou industrielles. Sont-ce les concurrents des Papiers Validim, les papiers que rien n'abîment, qui veulent porter un coup décisif à leur florissant confrère ? Les inspecteurs sont vibrants d'incompétence mais peuvent malgré tout inquiéter des personnages par trop malhabiles.

Boire ou conduire, Francis a choisi

Francis a mené sa mission à bien. En se faisant passer pour un préposé au shampoing dans le salon de coiffure que fréquentait régulièrement Filondes, il a réussi à appliquer discrètement l'oublieur sur la tempe de la jeune femme.
Puis il a continué à la surveiller, afin de vérifier l'efficacité du traitement. Il a suivi Filondes dans toutes ses sorties nocturnes, observant le moindre de ses gestes à la recherche du plus petit signe de comportement anormal ; en vain. Le problème a surgi quand, observant avec une telle intensité une aussi charmante jeune femme, mélancolique et renfermée, au milieu des feux de la rampe, dans un cadre idyllique, Francis est tombé lentement mais inexorablement amoureux d'elle et surtout de ce mode de vie, éloigné des problèmes galactiques, dans un univers artificiel plein de lumière, de contraste, de beauté et de boisson. La nostalgie de sa jeunesse où, à la tête de son orchestre folk-pop il écumait les bals populaires, a alors ressurgi avec force, le plongeant dans un état proche de celui de sa proie, une mélancolie langoureuse. La seule différence avec Filondes est que lui noie son blues dans l'alcool plutôt que dans la danse et les rencontres faciles. Bien que la surveillant encore par acquis de conscience, il commet des petites erreurs quasi imperceptibles destinées à attirer à sa manière l'attention de celle qu'il aime, et qui n'ont eu pour effet que d'éveiller la paranoïa de Filondes. Il a repéré les agents fort peu compétents de la police mais ne s'en préoccupe pas, y trouvant même le côté dangereux qui convient à l'idylle imaginaire qu'il se joue.

Plus fort que tout, c'est l'amitié qui nous unit !

Si les personnages suivent Filondes dans une de ses sorties nocturnes ils pourront repérer un homme avachi dans un coin sombre, sirotant par réflexe ses cocktails, les yeux fixement rivés sur la jeune femme. L'alcool et la négligence l'ont changé et la lumière des boites de nuit aidant, les personnages ne sont pas sûrs de le reconnaître au premier coup d'œil. Il a beau être absorbé par une histoire d'amour intérieure qu'il met en scène tout seul, il n'en reste pas moins vigilant et les personnages devront prendre un minimum de précautions pour l'approcher.
Perdu dans ses vapeurs éthyliques Francis ne comprendra évidemment rien à tout ce que peuvent, dans un premier temps, lui raconter les personnages. Ce n'est que sobre qu'il pourra éventuellement discuter, mais sans toutefois être vraiment clair. A jeun, il se souviendra bien sûr de la Guilde et de sa mission mais cela ne fera que le ramener douloureusement sur le plancher des fouillicornues (comme on dit sur Gardienna), aussi passera-t-il d'abord sa rancœur sur les personnages, responsables tout trouvés de sa « descente ». Le brusquer ne ferait que le renforcer dans sa hargne. Le seul moyen de le calmer consiste à lui rappeler simplement mais intelligemment sa mission, ses confrères qui



comptent sur lui, ses brillants états de service, son serment, en un mot la franche camaraderie virile des Megas, leurs devoirs, leurs missions et l'immense responsabilité qu'ils ont envers tout l'univers qui compte sur eux. Il entrera alors dans une deuxième phase où il essaiera de se justifier auprès des personnages, arguant que Filondes ne réagit pas comme prévu à l'oublieur, ce qui l'a poussé à rester pour l'observer. Si ce plan marche il demandera aux personnages de l'aider à surveiller Filondes, qu'il prétend être une psionique très puissante, et s'éclipsera à la première occasion.
Puis si les personnages lui montrent vraiment de la compassion et de la chaleur humaine, il éclatera en sanglots en se traitant de tous les noms, hurlant sa faiblesse et son mal de vivre, se jugeant indigne de sa condition de Mega, demandant aux personnages de le laisser là, telle la pauvre nullité qu'il se croit être. Il est même prêt à faire une lettre de démission pour les aider dans leur mission.
Il est évident que le maître de jeu devra jouer avec brio et talent cette partie de role-playing pur où seuls des joueurs vraiment intelligents et subtils ont des chances de réussir humainement, sans kidnapper purement et simplement le pauvre Francis. Si les personnages brusquent Martens ou ne lui témoignent que mépris et indifférence, celui-ci fera tout pour s'enfuir et, en cas de réussite, se fondra dans la population de Gardienna, ce qui signifie un échec retentissant pour vos Megas. A moins d'agir humainement, le seul moyen de ramener Francis est de le prendre de force, ce qui est extrêmement aisé (mais… voir Epilogue).

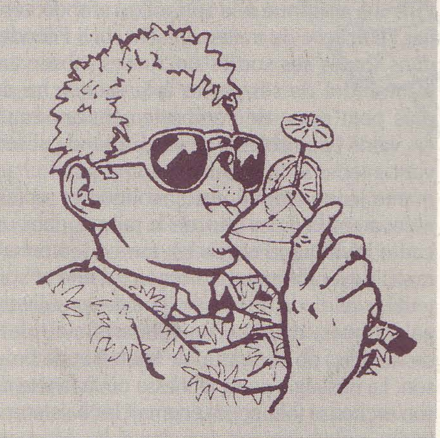
Rien à déclarer ?

Une fois convaincu de ne pas démissionner et que la mission est belle et bien terminée (une soirée d'observation de Filondes permet de s'en assurer) Francis demandera aux personnages une faveur avant de rentrer. Il refuse de quitter Gardienna sans avoir déclaré sa flamme à l'incarnation de tous ses phantasmes mais il est d'une timidité maladive et n'ose pas l'approcher seul. Il demandera donc à un des personnages de jouer les entremetteurs afin qu'il puisse au moins la rencontrer de près. Si ce dernier explique la situation de Francis avec brio et psychologie, racontant les nuits d'observation éplorées, la descente dans l'alcool et la passion folle qu'il a pour elle, Filondes sera émue qu'un homme puisse s'intéresser à elle pour autre chose que son corps et surtout n'ose pas l'approcher. Elle en oubliera immédiatement sa paranoïa, mettant enfin une explication sur ces petits et mystérieux désagréments et sera enchantée de rencontrer et de discuter en tête à tête avec son amoureux transi.
Le seul problème est qu'elle tombera amoureuse de Francis et que tous les deux chercheront à couler des jours heureux ensemble, seuls. Si les personnages veulent absolument ramener Francis, celui-ci s'enfuira avec sa bien-aimée mais seront faciles à trouver car les deux amoureux resteront en contact avec les avoués de Filondes afin de réclamer de l'argent. Le seul moyen de les empêcher de partir consiste à faire signer à Francis une lettre de démission et de lui reprendre tout le matériel fourni par la Guilde. Ainsi les personnages auront malgré tout réussi leur mission, la Guilde ne s'occupant plus d'un membre démissionnaire. Avec un peu de chance, Francis pourra même travailler à temps partiel à la base de Gardienna.
Si l'entremetteur joue vraiment mal son rôle, Filondes consentira tout juste à écouter Francis, non sans avoir prévenu les policiers qui arrêteront les personnages et surtout Francis pour avoir une explication. Une fois convaincus des sentiments inoffensifs de Francis et de ses amis, ils les laisseront repartir non sans les avoir copieusement agacés. Décontenancé par tant d'adversité, Francis cherchera à fuir plus encore dans l'alcool, à moins qu'une fois de plus les personnages ne le soutiennent et le ramènent sur Norjane où il se jettera à corps perdu dans son travail afin d'oublier ce tragique moment.

LES JOYEUX VACANCIERS

Francis Martens

Trente-sept ans, 172 cm, 88 kg, brun aux yeux marrons.
Ancien artiste médiocre, puis ancien détective basique, il est profondément aigri d'avoir dû abandonné la musique à cause du désintérêt des foules. Son boulot et la routine étaient tout ce qui lui permettait de se mentir et de s'estimer heureux. La rencontre avec Filondes et son désarroi l'ont fait pensé à sa jeunesse et, dégoûté de lui-même et de ces années perdues, il a plongé dans la boisson et l'illusion d'un amour réciproque. Il rêve debout, plongé dans ses phantasmes et sa liaison imaginaire.



Filondes Validim

Vingt-neuf ans, 176 cm, 56 kg, châtain clair, yeux verts.
D'une beauté presque plastique, elle n'en est pas moins d'une froideur de marbre qui décontenance tous ceux qu'elle rencontre. Ne souriant jamais, semblant se désintéresser de tout, plus par conviction que par fainéantise, elle ne s'ouvre à la vie que pour la danse et le sexe. Toujours profondément amoureuse de son mari, décédé dans un accident de ratoptèrium, elle cherche inconsciemment l'homme qui saura l'aimer pour ce qu'elle est et pas pour son corps ni pour sa fortune. En attendant, elle se réfugie dans les rencontres faciles et surtout dans la danse qui l'aide à oublier.

Les deux policiers

Trente-et-un et vingt-huit ans, physique quelconque. Dépêchés suite aux pressions de Filondes, ils essayent de s'acquitter du mieux possible de leur tâche. Comme tous les débutants ils sont peu sûrs d'eux, ce qui peut amener à des bavures sanglantes vu leur armement qui est à la pointe du progrès. Bien qu'étant une planète relativement calme, la guerre n'est pas inconnue sur Gardienna, de même que le meurtre et le kidnapping. Les personnages risquent d'en faire les frais surtout s'ils ont du matériel étranger donc suspect. Raisonner et bluffer les deux flics demande une patience d'éleveur d'escargot mais est tout à fait possible vu leur intellect somme toute assez peu développé.

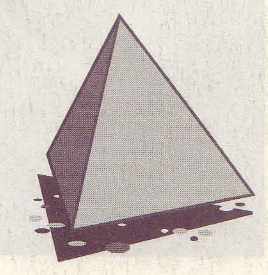
Police, menottes, prison

N'oubliez jamais qu'un esclandre ou une action sortant un peu de l'ordinaire dans un lieu pas très éloigné de Filondes éveilleront à coup sûr les soupçons des policiers qui se jetteront sur les « kidnappeurs » et les arrêteront aussi sec. Le seul moyen de se sortir de ce mauvais pas est soit de s'échapper, ce qui n'est pas très dur tant qu'ils seront détenus à Loidister mais se révélera plus ardu dans une véritable prison, soit d'expliquer les motivations de Francis. Si les personnages ont sur eux du matériel de Mega, ils seront immédiatement pris pour des agents étrangers à la solde de trusts concurrents. Ils pourront toujours demander à téléphoner à leurs collègues de la base qui se feront une joie d'organiser leur évasion, trop contents de voir qu'eux aussi sont incompétents et que cette Filondes est véritablement une poufiasse.

Epilogue

Le retour sur Norjane se passera sans aucune difficulté. Si jamais les personnages ont ramené de force le pauvre Francis Martens, celui-ci, extrêmement aigri par cette interruption de son bonheur qui symbolise à ses yeux tout ce qu'il hait dans la Guilde des Megas, deviendra un renégat particulièrement vicieux, rendant les Megas, et surtout les personnages, responsables de son malheur. C'est une excellente occasion d'introduire un scénario avec un Mega renégat et surtout un « arch-ennemi » personnel des personnages, et de les pénaliser ainsi de jouer d'une façon qui évoque plus le ruminant de nos campagnes que le félin génocideur de poules des mêmes campagnes.

Mathias Twardowski
illustration : Rolland Barthélémy



Défiant : 15 – Défié : 16
Défiant : 17… – Le défiant a perdu il aurait dû dire bozzle au lieu de 17.

Les petits malins ont sans doute remarqué que ce jeu avantage honteusement le défié. Mais après tout, personne ne force le défiant à choisir la colonne A…

● **Histoire drôle**. Les deux joueurs doivent imaginer ou se rappeler une histoire drôle en rapport avec un thème proposé par le comité. Chaque protagoniste dispose alors de deux minutes pour exposer son histoire, en commençant par le défiant. Le comité vote ensuite pour désigner l'histoire la plus drôle. Son auteur gagne le Défi.

● **Improvisation**. Le défié sort de la salle. Le comité propose alors une phrase au défiant. Après trente secondes de réflexion, il doit improviser un petit conte, une petite histoire pendant deux à trois minutes. Son histoire devra impérativement se terminer par la phrase énoncée par le comité. On fait ensuite entrer le défié. Le comité lui donne la même phrase et le défié doit effectuer le même travail que son prédécesseur. Le comité vote ensuite pour désigner la meilleure improvisation.

● **Poème**. Quatre rimes sont proposées aux protagonistes. Ils disposent de trois minutes pour composer un quatrain qui utilise ces quatre rimes. Le comité vote ensuite pour désigner le meilleur poème.

Exemple. Les quatre rimes suivantes ont été proposées au cours d'un Défi qui m'opposait à mon oncle : perché, fromage, alléché, langage. Voici le poème que mon oncle a composé :

« Pumplewick, mon ami, mais où es-tu perché ?
« Descend donc à la cave et ramène un fromage.
« S'il n'a pas l'air trop gras, c'est qu'il est alléché*.
« Mon accent germanique déforme mon langage ! »

** Mon oncle a longtemps vécu en Allemagne!*

Je ne me souviens plus du poème que j'ai composé. Une histoire de corbeau et de renard, je crois, mais qu'importe !

● **Chi Fou Mi**. Ce jeu éminemment psychologique est plus connu sous le nom de Pierre-Papier-Ciseaux. Les deux joueurs se tiennent face à face. Ils placent une main derrière leur dos et forment secrètement l'un des trois symboles suivants :

Pierre = poing fermé
Papier = main à plat
Ciseaux = index et majeur tendus et légèrement écartés, autres doigts repliés.

Ils révèlent alors le symbole qu'ils ont formé, en montrant leur main (il est interdit de changer de symbole au dernier moment). Si les deux symboles sont identiques, le coup est nul et il faut recommencer. Sinon, le gagnant de la manche est désigné comme suit :

Le papier l'emporte sur la pierre car il peut la recouvrir. Les ciseaux l'emportent sur le papier car ils peuvent le couper. La pierre l'emporte sur les ciseaux car ils ne peuvent rien contre elle.

Le premier joueur à remporter trois manches gagne le Défi (trois sets gagnant).

● **Mime**. Le maître de jeu donne à chaque joueur un petit papier sur lequel il a inscrit le titre d'un livre, d'un film ou d'une œuvre musicale. On commence par le défiant. Il doit tenter de faire deviner ce titre au comité en ne s'exprimant que par gestes. Le défié doit ensuite réaliser la même opération avec, bien entendu, un titre différent. Celui qui met le moins de temps pour faire deviner son titre gagne le Défi.

En toutes circonstances, le comité doit être impartial, il ne doit pas tenir compte des éléments extérieurs au Défi.

Exemple. Nous sommes le 24 décembre. Le but du scénario est de ramener à Carl Lewis les Bottes de sept lieues du Petit Poucet, afin qu'il ait une chance de battre Ben Johnson aux prochains jeux olympiques. Le groupe se compose de Slumir Bionvleg, Titelune, Fodronou, Petalwing et Angredulf. Après de multiples et rocambolesques aventures, nos cinq compères ont retrouvé le Petit Poucet et lui ont volé les Bottes de sept lieues. La mission semble s'être déroulée pour le mieux. Mais au dernier moment, Angredulf, grand collectionneur d'objets bizarres, décide de garder les bottes pour son propre usage. Titelune, outrée, le défie. Le comité sera composé d'Isidore, le maître de jeu, et de Jacques-Edouard, Pierre-Antoine et Marie-Charlotte qui incarnent respectivement Slumir Bionvleg, Fodronou et Petalwing. Il est clair que si Titelune perd le Défi, le scénario échoue. Pourtant, Isidore doit demander à ses joueurs de ne pas en tenir compte et de conserver une neutralité absolue au moment du vote.

Pour certaines épreuves, le gagnant est désigné par vote. Si le comité comporte un nombre pair de personnes, il est possible que chaque joueur reçoive le même nombre de voix. Dans ce cas, le maître de jeu tranchera.

Exemple. Après la lecture des poèmes, Jacques-Edouard et Isidore votent pour Titelune, tandis que Marie-Charlotte et Pierre-Antoine accordent leurs voix à Angredulf. Il y a égalité, c'est donc Isidore qui décide : Titelune a gagné le Défi.

Tout au long du scénario, le maître de jeu est amené à jouer le rôle de tous les personnages que les joueurs vont rencontrer, on les appelle des personnages-non-joueurs (PNJ). Certains PNJ sont des créatures du Petit Peuple, ils peuvent donc défier un joueur ou être défié par lui. Dans ce cas, le maître de jeu doit défendre les couleurs de son PNJ au cours de l'épreuve.

Exemple. Nos cinq compères ignorent que le Petit Poucet a épousé la fée Clochette en secondes noces. Dès qu'elle a appris que les bottes avaient été dérobées, elle a utilisé ses pouvoirs pour retrouver les voleurs. Au moment où Slumir Bionvleg s'apprête à déposer les bottes dans la cheminée de Carl Lewis, Clochette apparaît et le défie, afin de récupérer le bien de son époux.



Pindépice, le gnome savant, celui-là même qui allait sur les chemins avec Paulette, à bicyclette.

La fée Clochette est un PNJ, Isidore devra donc affronter Jacques-Edouard au cours de ce Défi.

On ne peut être à la fois juge et partie : le maître de jeu ne peut donc pas siéger au comité s'il prend part à un Défi. Les membres du comité doivent alors choisir un président parmi eux. Il bénéficiera, le temps d'un Défi, des prérogatives du maître de jeu :

— Si les deux adversaires ne parviennent pas à se mettre rapidement d'accord sur les conséquences de leurs victoires respectives, c'est le président qui les fixe.
— En cas d'égalité au cours d'un vote, le président tranche.
— Il remplit également le rôle dévolu au maître de jeu dans certaines épreuves.

Exemple. La fée Clochette étant la défiante, Isidore doit choisir une colonne et Jacques-Edouard une ligne. Leur choix se porte sur la colonne C et la ligne 3. Ils devront donc s'affronter au cours d'une épreuve de mime. Le comité se choisit un président : Marie-Charlotte. C'est donc elle qui devra proposer les titres d'œuvres à mimer.

Le coin du maître de jeu

Vous allez maintenant pouvoir lire le compte rendu écrit d'une interview que j'ai accordé à Isidore, maître de jeu de son état. Pour plus de commodité, les questions ont été regroupées en quatre grands thèmes :

— Les personnages
— Le Défi
— Les scénarios
— Arnulia (vous ne la connaissez pas encore, mais elle vous emm… déjà !)

Les personnages

Isidore : « Maître Pumplewick, lorsque vous… »

Pumplewick : « Allons allons Isidore, tu vas me faire rougir ! Appelle-moi maître, tout simplement. »

Isidore : « Oui… euh… maître. Lorsque vous avez cité des exemples de races du Petit Peuple, vous avez parlé des elfes, des trolls et des gobelins. Vous ne vous seriez pas trompé de jeu par hasard ? »

Pumplewick : « Pas du tout. Les elfes, trolls et gobelins du Petit Peuple n'ont que peu de choses en commun avec leurs homonymes des Terres du Milieu. Ils sont plus petits et n'ont pas la même mentalité. En vérité, ils sont beaucoup plus proches des elfes, trolls et gobelins des légendes nordiques. »

Isidore : « Vous ne parlez à aucun moment des points d'expérience. Comment les personnages progressent-ils ? Peuvent-ils augmenter les scores de leurs pouvoirs ou de leurs caractéristiques entre deux aventures ? »

Pumplewick : « Non. Ces scores sont immuables, à l'exception de la Chance qui doit être déterminée aléatoirement (1d5+6) au début de chaque scénario. A mon humble avis, la manière la plus amusante de jouer au *Petit Peuple r.p.g.* est de créer un nouveau personnage avant chaque aventure. Je n'ai pas inclus de règles sur l'expérience pour inciter les joueurs à le faire. ▷

Le Défi

Isidore : « Doit-on employer la même grille de Défi pour chaque scénario ? »

Pumplewick : « Non. Je te recommande vivement de proposer une nouvelle grille avant chaque scénario, sinon tes joueurs vont rapidement se lasser. La grille fournie sert pour faire jouer ton premier scénario. Pour les suivants, tu peux te contenter, dans un premier temps, de changer l'ordre des cases. Mais tu en viendras très vite à créer tes propres épreuves, en fonction du goût de tes joueurs. »

Isidore : « Pour certaines épreuves, le maître de jeu doit fournir un thème (histoire drôle), un titre (mime) ou une phrase (impro). Doivent-ils obligatoirement avoir un rapport avec le Petit Peuple ? »

Pumplewick : « Non, pas forcément. Tu peux proposer tout ce qui te passe par la tête. Personnellement, je choisis des thèmes en rapport avec l'objet du Défi.

Exemple. Slumir Bionvleg veut organiser une compétition de yo-yo à Fairfolk City, la ville où réside le roi Eildelig. Pour embêter le lutin Fodronou, il décide que le tournoi aura lieu dans le champ de haricots que celui-ci cultive amoureusement depuis six mois. L'épreuve choisie portera sur la poésie. Tu peux alors proposer les rimes suivantes : tournoi, sournois, yo-yo, fayots. »

Isidore : « Imaginons la scène suivante. Slumir Bionvleg, Titelune et Fodronou veulent aller parler au roi Eildelig, mais quatre gardes, bornés et grognons, ont décidé de leur interdire d'entrer dans la salle du trône. Comment régler cette situation ? »

Pumplewick : « Par le Défi, bien sûr ! »

Isidore : « Oui, mais si je compte bien, cela nous donne douze Défis (chaque membre du trio défiant chaque garde). Ca risque d'être long ! »

Pumplewick : « Bonne remarque, Isidore, bonne remarque (aargh ! Là, il m'a coincé...). Nous dirons donc que lorsqu'un groupe en défie un autre, chaque groupe se choisit un champion et ce sont les deux champions qui s'affrontent.

On procède de manière analogue lorsqu'un personnage défie un groupe ou inversement. »

Les scénarios

Isidore : « Dans quel univers se déroulent les scénarios ? »

Pumplewick : « A priori, sur Terre. »

Isidore : « Et à quelle époque ? »

Pumplewick : « De la préhistoire à nos jours. Mais rien ne t'empêche, si tu préfères, d'utiliser un autre cadre (SF, médiéval-fantastique...). »

Isidore : « Que doit-on trouver dans un scénario du *Petit Peuple r.p.g.* ? »

Pumplewick : « Une bonne dose d'humour, de nombreuses occasions de Défis, une poignée de clins d'œil, un peu d'action, quelques PNJ hauts en couleurs, un zeste de ridicule, une pincée de surprises, trois gouttes d'absurde, un soupçon de rêve et, bien sûr, un peu de poudre de fée. »

Arnulia

Isidore : « A propos du Défi, vous écrivez que nul ne peut se soustraire à un Défi, à une exception près : Arnulia. Qui est Arnulia ? »

Pumplewick : « Arnulia est très probablement la personne la plus désagréable de tout le Petit Peuple. C'est une petite bonne femme, toute ridée, haute comme trois pommes, deux noix et un pépin d'orange.

Arnulia aime à dire qu'elle est la conscience du Petit Peuple. En vérité, ce n'est qu'une empêcheuse de s'amuser en rond ! Elle passe son temps à débiter ses éternelles leçons de morale et à nous réprimander pour le moindre petit larcin.

Malheureusement, elle dispose des moyens de sa politique... Arnulia est en effet la seule créature du Petit Peuple qui peut se soustraire à un Défi. Elle a également la possibilité d'employer ses pouvoirs contre nous. Ceux-ci sont au nombre de trois et sont tous automatiques :

— Ubiquité : pour notre plus grand malheur, Arnulia peut se trouver à plusieurs endroits en même temps.

— Commandement : aucune créature du Petit Peuple ne peut désobéir à un ordre donné par Arnulia. Ce dernier pouvoir est le pire de tous...

— Privation de dessert : lorsqu'elle veut nous punir, Arnulia peut nous interdire l'absorption de tout dessert pendant une période de temps comprise entre un jour et cent mille ans. Peut-on imaginer châtiment plus horrible ? »

Note à l'usage du maître de jeu. Le personnage d'Arnulia a été introduit pour vous aider à reprendre le contrôle de la situation en cas de problème. L'usage des Défis donne une grande liberté d'action aux joueurs, car vous ne pouvez en contrôler l'issue. Arnulia peut vous permettre de rattraper les conséquences catastrophiques d'un Défi imprévu. Elle peut aussi entrer en scène si les personnages ne sont pas assez discrets vis-à-vis des humains. Cependant, n'en abusez pas. Vos joueurs finiraient par éprouver un légitime sentiment de frustration. Arnulia ne devrait pas faire plus d'une apparition par scénario. Vous trouverez un exemple de la manière dont Arnulia peut intervenir dans le scénario intitulé : *La plus grosse pomme du monde.*

Pumplewick vous salue bien...

Vous vous en êtes certainement déjà rendu compte, le *Petit Peuple r.p.g.* n'est pas un jeu bien sérieux. Vous n'y trouverez pas plus de quêtes épiques que de huis clos angoissants. L'ambition de ce jeu est beaucoup plus modeste : vous amuser.

Je vous souhaite donc, au nom de tout le Petit Peuple, une bonne, franche, massive et retentissante rigolade.

Frédéric « Pumplewick » Ménage
illustration : Georges Reynolds

P.S. Un grand merci à tous ceux qui ont bien voulu faire un petit bout de chemin avec moi et tester ce jeu : Patrice, Sylvie, Philippe, Sabine, Fabienne, Philippe, André, Agnès, Cyrille, Jean-Yves, Mathias, Nancy... Que la Farce soit avec vous !

FEUILLE DE PERSO

Nom :

Race :

Apparence :

Caractère :

	A	B	C
1			
2			
3			

Caractéristiques :

Chance :

Habileté :

Pouvoir automatique :

Autres pouvoirs :

-
-
-

Défaut :



La plus grosse pomme du monde

Le Fuffolet Follet n'est jamais le dernier pour gambiller une gigue échevelée. Bien malin qui saurait dire en quelle année il a commencé à danser...

Angleterre, 1682-1684 : Isaac Newton publie ses *Principes mathématiques de la philosophie naturelle.*
Angleterre, vendredi 13 avril 1675, 8 heures du matin : dans un brouillard à couper au couteau, un fiacre traverse à vive allure la campagne anglaise, non loin de Stonehenge. Son unique passager n'est autre que lady Sheila Belmont, une vieille femme acariâtre qui va rendre visite à son mari, lord Humphrey Belmont, l'un des membres les plus ennuyeux de la Chambre des Lords.
Le commun des mortels pourrait penser que ces deux événements n'ont aucun rapport, mais ce serait compter sans la capacité de certaines créatures du Petit Peuple à se fourrer dans les situations les plus catastrophiques.
Mais trêve de palabres, et place à l'aventure !

Un service insignifiant

On raconte que dans sa jeunesse, notre roi Eildelig était fort friand de bière et de jolies filles. Il lui arrivait souvent de quitter Fairfolk City, la capitale souterraine de notre royaume, pour aller batifoler dans les foins avec quelque nymphe peu farouche et vider consciencieusement les réserves des brasseurs locaux.
La plupart du temps, Eildelig rentrait de ses escapades à une heure tardive, tellement saoul qu'il ne parvenait plus à retrouver l'entrée de sa cité.
Pour remédier à ce désastreux phénomène, les habitants de Fairfolk City décidèrent de marquer ostensiblement l'entrée de la ville avec des pierres. Depuis, Eildelig n'a aucun mal à retrouver son royaume. Il faut dire que les pierres utilisées sont quelque peu voyantes... Vous en avez certainement déjà entendu parler, les Anglais appellent cet endroit Stonehenge.
C'est donc là que depuis l'aube des temps se situe l'unique voie d'accès à Fairfolk City, la rutilante cité d'Eildelig Ier dont l'autorité s'étend sur la grande et la petite Bretagne.
Notre histoire débute le vendredi 13 avril 1675, dans la maison du lutin Fodronou, un ami commun des PJ, qui réside comme eux dans la cité souterraine. La veille, les PJ ont tous reçu le message suivant :

«Mon (ma) cher(e) X,
Si d'aventure tu disposes d'un peu de temps, pourrais-tu me rendre une petite visite. Je suis très malade et je m'ennuie beaucoup dans ma grande maison. Merci.
Fodronou
P.S. Je sens que je vais m'ennuyer énormement demain vers 7 heures du matin.»

En toute logique, les PJ devraient donc se retrouver chez Fodronou, le 13 avril à 7 heures du matin. Ils trouveront le lutin dans un bien triste état. Fodronou est dans son lit, bonnet sur la tête et thermomètre entre les dents, sa peau arbore une charmante couleur verte, parsemée de petits points roses du plus bel effet. Il est visiblement la proie de quelque fièvre maligne et n'arrête pas d'éternuer bruyamment. Il se montre enchanté de leur visite...
« Oh, comme c'est gentil d'être venus ! Vous êtes vraiment de bons amis, ah ça oui ! Des amis fidèles, des amis sur qui on peut compter, des amis qui n'hésiteront pas à rendre service à un pauvre lutin agonisant. Merci du fond du cœur d'avoir accepté de vous occuper du petit Andrew. Ben vous en faites une tête ! Vous n'avez pas l'air au courant ! Je ne vous en ai pas parlé dans ma lettre ? Non ? Ah, vous voyez ! C'est terrible d'être malade, on perd la tête. J'étais pourtant certain de vous en avoir parlé... »
En vérité, Fodronou sait très bien où il veut en venir et il s'empressera de répondre à toutes les questions que les PJ lui poseront au sujet du petit Andrew.
« OK les gars, je ne voulais pas vous mêler à ça, mais puisque vous insistez...
Voilà. Il y a très longtemps, un vaillant guerrier du nom d'Argus Baltimore a rendu un fier service à notre roi. Reconnaissant, Eildelig lui a accordé l'aide et la protection du Petit Peuple ainsi qu'à son fils aîné, au fils aîné de son fils aîné et ainsi de suite. L'actuel héritier du nom est un petit garçon de neuf ans prénommé Andrew. J'ai été chargé d'assurer sa protection, mais comme je suis malade, je ne peux pas remplir cet office pour le moment. C'est vraiment sympa d'avoir accepté de vous occuper d'Andrew le temps que je sois de nouveau sur pied. »
Si les PJ ne tombent pas dans le panneau et refusent de s'occuper du gamin, Fodronou les défiera pour les forcer à accepter cette mission. S'il perd le Défi, il tentera de les convaincre en les suppliant de lui rendre ce petit service et en leur promettant divers cadeaux (il tiendra parole). Si tout cela ne suffit pas, vous êtes dans de sales draps car il n'y a plus de scénario ! Il sera alors temps de faire intervenir les autorités supérieures (Eildelig ou Arnulia) pour remettre les PJ dans le droit chemin.
S'ils finissent, de gré ou de force, par accepter la mission, Fodronou les remerciera chaleureusement et leur donnera l'adresse d'Andrew Baltimore Jr. : 21, Kensington street, Londres.

Cap sur Londres

L'unique sortie de Fairfolk City débouche au centre du cercle de pierres de Stonehenge. Laissez les PJ s'amuser trois minutes avec les gros cailloux, puis rappelez-leur qu'ils sont censés trouver un moyen pour se rendre à Londres.
Le temps est plutôt maussade et de longues plaques de brouillard planent sur la lande. Néanmoins, les PJ ne devraient pas avoir de mal à localiser une route, qui passe non loin de là.
Arborez maintenant un large sourire et posez à vos joueurs la question suivante : « Comment comptez-vous aller à Londres ? » Montrez-vous ensuite particulièrement mesquin et faites-leur bien comprendre que vu leurs faibles enjambées, ils ne sont pas près d'arriver. Sans omettre de répondre par la négative à toutes leurs propositions de véhicules improvisés (tapis volants, oiseaux migrateurs, missiles SCUD...), laissez-les infuser pendant un bon quart d'heure puis annoncez d'une voix calme et enjouée : « Vous apercevez sur votre droite un fiacre qui s'avance vers vous sur la route. » Nul doute que les PJ vont se jeter sur ce fiacre comme des hobbits sur un plat de champignons.
Edward, le cocher, tient les rennes dans une main et une bouteille de rhum dans l'autre. C'est une brute épaisse et analphabète dont le taux de sang dans l'alcool dépasse rarement les 10 %. Son vocabulaire se limite à une centaine de mots, y compris soixante-seize jurons.
Le fiacre transporte une unique passagère : lady Sheila Belmont, une authentique mégère britannique de quatre-vingts ans, austère et acariâtre, qui se rend à Londres pour accorder sa visite annuelle au sirupeux lord Humphrey Belmont, le morceau de guimauve qui lui sert de mari.
Aucun autre moyen de transport ne passera par cette route avant une semaine. Les PJ feraient bien d'en profiter.
Quelque chose me dit que la fin du voyage de lady Belmont risque d'être quelque peu mouvementée. Laissez les PJ utiliser allègrement leurs pouvoirs pour jouer maints tours pendables aux deux humains. Lorsque vous en aurez assez vu et entendu, passez rapidement sur le reste du voyage et abordez la seconde étape de cette ridicule et rocambolesque aventure : Londres.

Comme un éléphant...

Londres, cité aux multiples visages, joyau rutilant d'un empire à venir, berceau éclatant de la grandeur d'un siècle, immense creuset où le plus humble mendiant côtoie la noblesse la plus haute. Londres, éternelle capitale de la royauté triomphante, etc.
Nous retrouvons donc nos joyeux compères devant le 21, Kensington street. La demeure s'étend sur trois étages et donne une image fidèle de la richesse de la famille Baltimore, à laquelle l'aide du Petit Peuple n'est probablement pas étrangère. John Bal- ▷

... Mais j'ai entendu dire qu'elle pourrait bien coïncider avec celle où le marmelon Troublion a découvert les joies de la bouffarde. Et ses frères celles d'émietter les braises qui roussissent la plante des pieds.



timore, le père d'Andrew, est en effet un riche marchand londonien. Du reste, le rez-de-chaussée de la maison abrite un élégant magasin spécialisé dans la dentelle de luxe et... la porcelaine.

Lorsque les PJ arrivent en face du magasin, Elisabeth, charmante et juvénile vendeuse, est en train de présenter quelques dentelles au lieutenant James T. Birk, un jeune officier des plus prometteurs de la glorieuse armée britannique. A vrai dire, le jeune homme ne porte qu'un intérêt limité aux dentelles, à l'exception peut-être du charmant corsage de l'adorable Elisabeth.

Il ne vous reste plus qu'à les laisser vos joueurs s'ébattre dans ce charmant tableau. Je suis personnellement convaincu qu'un éléphant n'est pas ce qui peut arriver de pire à un magasin de porcelaine...

Un petit garçon bien malchanceux...

Lorsqu'il ne restera plus rien à casser, les personnages entendront un bruit sourd en provenance de l'escalier qui relie le magasin aux appartements de la famille Baltimore. Il s'agit du petit Andrew, sympathique descendant du grand Argus, qui vient de se casser la figure dans l'escalier qu'une employée de maison zélée aura peut-être ciré avec trop d'insistance. Les PJ vont avoir fort à faire pour le protéger car Andrew ne semble pas favorisé par la chance, il n'arrête pas de se cogner, de tomber et de casser des vases chinois de la VIIe dynastie Ming. Lorsque ce dernier aura définitivement rendu l'âme, la mère d'Andrew condamnera sa maladroite progéniture à rester enfermée dans sa chambre jusqu'à nouvel ordre. Les PJ ne manqueront pas de l'y suivre et auront maintes occasions de constater que décidément ce petit garçon n'a vraiment pas de chance, mais alors vraiment pas...

Peut-être même qu'un de vos joueurs échappant par miracle à l'apathie cérébrale générée par une overdose de rire commencera alors à se poser des questions ? Dans le style « si vous voulez mon avis les gars, cette malchance ne me parait pas naturelle ». Il n'aura pas vraiment tort mais vous vous devez de châtier comme il se doit un tel comportement : depuis quand est-ce qu'on réfléchit dans une partie de *Petit Peuple r.p.g.* ? Non mais des fois ! Marquez son nom sur un bout de papier, ce sera lui qui tombera de la fenêtre tout à l'heure.

Quelle fenêtre, me direz-vous ? J'y viens, mais auparavant laissez-moi vous expliquer brièvement l'origine de cette étrange malchance. Il y a quelque temps, Shmog le diablotin farceur, créature du Petit Peuple particulièrement redoutable, a lancé, en profitant d'un moment d'inattention de Fodronou, un sort de Mauvais œil sur le petit Andrew. Malheureusement il se trouve que cette malédiction est quelque peu contagieuse. Fodronou n'a pas tardé à l'attraper, ce qui justifie l'état dans lequel l'ont trouvé les PJ. Fodronou connaissait l'origine de son mal, mais il s'est bien gardé de les en avertir. Comme vous vous en doutez, l'un des personnages ne va pas tarder à en profiter lui aussi, c'est ce que nous allons voir tout de suite...

Arnulia contre-attaque

Au moment où les PJ commencent à en avoir plus qu'assez de réparer les gaffes d'Andrew, Mary-Ann, une charmante fillette cousine au 37e degré (virgule deux) d'Andrew, vient lui rendre visite. Bien entendu, Andrew en est éperdument amoureux. Les bouclettes blondes de la gamine ont fait craquer plus d'un jeune héritier de la gentry britannique. J'ai peine à imaginer les ravages qu'elle pourra commettre dans quelques années ! Toujours est-il que pour le moment elle a jeté son dévolu sur le pauvre Andrew qui n'avait décidément pas besoin de ça. Sans même attendre qu'il lui dise bonjour, Mary-Ann lui fait une scène. Elle proclame à la face du monde que si Andrew l'aimait il la comblerait de cadeaux et qu'en tout cas il lui offrirait autre chose qu'un misérable sac de billes pour son anniversaire. Bien entendu, le petit Andrew s'empresse de lui rétorquer qu'il est indigne de son amour et qu'il se propose de réparer sa faute en lui offrant le cadeau de son choix... « Si tu me demandes la lune, j'irai la décrocher pour toi. »

— « Non, je me contenterais de la plus grosse pomme du monde, en toute simplicité... »

— « Et bien soit ! Je te la ramènerai. Croix de bois croix de fer, si je mens je vais en enfer. »

Malheureusement, les créatures du Petit Peuple savent que messire le Diable adore prendre ce genre de serment au pied de la lettre. Bref, en clair et sans décodeur, si les personnages ne veulent pas que leur protégé se retrouve en enfer, ils vont devoir trouver et rapporter la plus grosse pomme du monde...

A peine ont-ils le temps de se lamenter sur leur propre sort que l'un d'entre eux (celui dont vous avez noté le nom sur un bout de papier) a la mauvaise idée de tomber par la fenêtre. Il vient d'être atteint par le Mauvais œil, son score de Chance est réduit à 2 jusqu'à la fin de la partie.

Or il se trouve qu'au même moment une jeune maman promène son bébé dans Kensington street, juste devant le magasin Baltimore. Le PJ choit dans le landau, le bébé est éjecté et rattrapé in extremis par sa mère qui ne dépareillerait pas dans le tournoi des Cinq Nations et le landau commence à rouler dans les rues pentues de Londres en causant sur son passage panique et destruction... Je laisse à votre imagination le soin d'improviser une cascade de catastrophes dignes du générique de *Superman III* ou du *Cuirassé Potemkine*. Quoi qu'il en soit, la course folle du landau se termine au contact d'une rambarde située sur un belvédère d'une impressionnante hauteur. Notre malheureux PJ est bien sûr éjecté et va terminer son vol plané dans l'un des plus splendides pommiers de Hyde Park.

Vous n'allez pas me croire quand je vous dirai que ce pommier porte une unique pomme immense et gargantuesque qui est sans conteste la plus grosse pomme du monde.

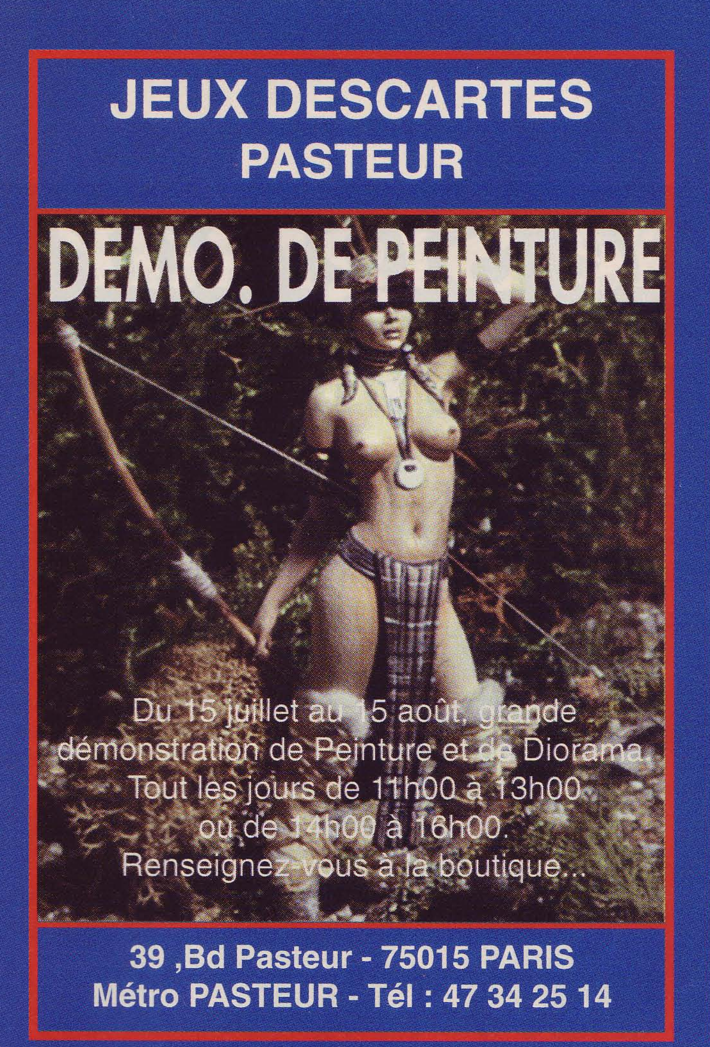
Alors, me direz-vous, tout est bien qui finit bien ! Pas exactement... Il se trouve qu'un jeune étudiant a eu la mauvaise idée de venir faire la sieste sous ce pommier. Sous la violence du choc, la pomme a chu directement sur la tête de ce malheureux étudiant, un certain Isaac Newton... Le pauvre n'est pas en très grande forme, à en juger par les fragments de cervelle éparpillés alentour. Encore une victime du Mauvais œil contagieux...

La suite de l'histoire vous appartient. Arnulia apparaîtra, réprimandera les PJ pour leurs actions inconsidérées et leur demandera d'aller quérir auprès de Grotarin, un lutin grognon et savant qui a élu domicile sur la face cachée de la lune, une théorie scientifique pour dédommager ce pauvre jeune homme, victime innocente de la maladresse du Petit Peuple. Elle se chargera personnellement de faire soigner Isaac pendant que les PJ iront quérir la théorie de la gravitation universelle. Bien entendu, Grotarin n'est pas prêteur et ne cédera pas sa théorie sans quelques difficultés (au moins un Défi). N'oublions pas également Shmog qui n'appréciera peut-être pas que Newton, victime indirecte de son Mauvais œil, s'en tire à si bon compte.

A vous de doser le degré de détail de la fin de l'histoire en fonction du temps qu'il vous reste. Gardez à l'esprit qu'une partie de *Petit Peuple r.p.g.* dépasse rarement deux ou trois heures, car au-delà les protagonistes commencent à manquer de voix et d'énergie. N'hésitez pas, tout au long du scénario, à encourager les défis entre joueurs ou entre joueurs et PNJ, ils contribuent pour une grande part à l'ambiance du jeu. ■

Votre dévoué, Pumplewick

JEUX DESCARTES PASTEUR



39 ,Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél : 47 34 25 14

JEUX DESCARTES WAGRAM



6 ,rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM - Tél : 42 27 50 09

DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES ECOLES



52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél : 43 26 79 83

JEUX DESCARTES LYON

CET ETE, BRONZEZ RUSÉ !!

Avant de partir, venez faire un tour dans notre boutique car JEUX DESCARTES LYON fait le plein de nouveautes WARGAMES, JEUX DE ROLES, JEUX DE SOCIETE, MINI-JEUX DE PLAGE ; et pour les rares jours de pluie un très grand choix de puzzles. Mais sourtout pour la bronzette, n'oubliez pas la serviette trois jeux : car cette année c'est indispensable pour être "smart" !

Avec tant d'atouts en mains, il serait surprenant que vous ne fassiez pas de rencontres !

JEUX DESCARTES LYON EST OUVERT TOUT L'ETE 6 JOURS SUR 7

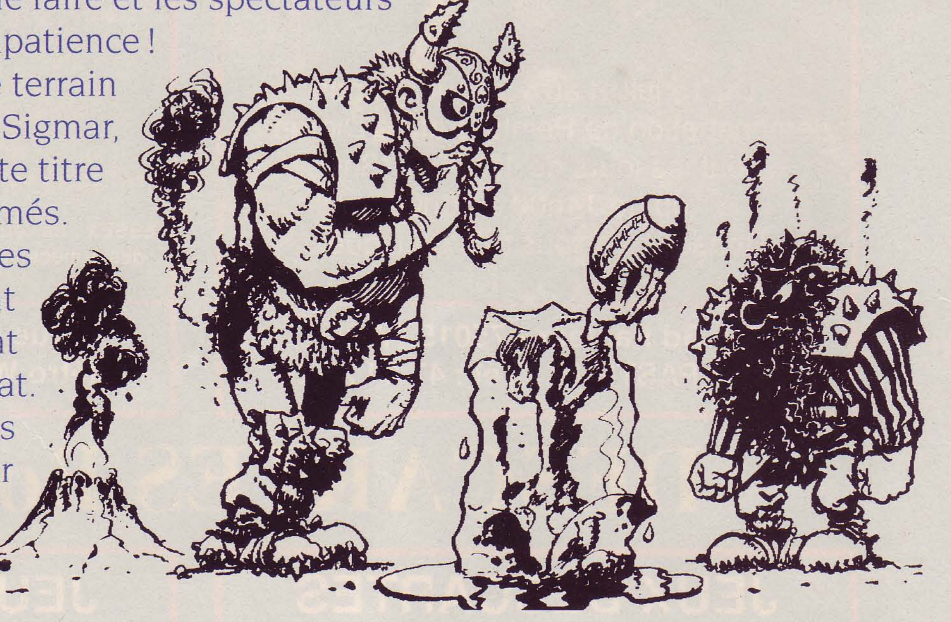
13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél : 78 37 75 94

Aide de jeu

La forge de Sigmar

un terrain alternatif pour Blood Bowl

« Bienvenuuuuuue sur le stade des Asgard Ravens ! Jim Robbins au micro ! Le match va débuter. Les pom pom girls des Walkyries viennent de chauffer le public comme elles seules savent le faire et les spectateurs trépignent d'impatience !
Vous savez tous que ce terrain de jeu, La forge de Sigmar, est à juste titre l'un des plus renommés. Les conditions dans lesquelles les joueurs s'affrontent sont certainement les plus dures du championnat. Quelques explications s'imposent pour les nouveaux venus... »



Glace et feu

Le stade des Asgard Ravens, comme tous les stades des équipes nordiques, est un terrain de glace, mais celui-ci a l'intéressante particularité d'être situé dans une zone hautement volcanique appelée *La forge de Sigmar*. Les coulées de lave sont fréquentes et les contacts entre le feu souterrain et la glace rendent le site plutôt explosif. Sans entrer dans les détails de la tectonique, soyez assurés que le chaos engendré par les joueurs va influencer encore plus la topographie du terrain...

Les crevasses

Les crevasses sont représentées par un pion ou une suite de pions-crevasse qui ont au moins un angle ou un côté en commun.
Chaque joueur peut tenter d'en créer une. Il abandonne alors toute velléité de combat avec ses petits camarades et décide de calmer ses nerfs en frappant violemment la glace.
Le coach doit jeter 2d6 et y ajouter la FO du joueur. Il consulte ensuite la table ci-contre.
Les crevasses peuvent être également créées par des chocs involontaires : à chaque pas (durant son MA, son SP, ou tout autre mouvement supplémentaire) d'un Énorme Monstre, d'une Machine de Destruction, type Rouleaucrabouilleur ou Killdozer à vapeur, d'un joueur sur une canne-sauteuse ou lors d'une explosion (grenade ou magie), jeter 1d6. Sur un 1, une crevasse se crée sous le choc et il faut placer un pion-crevasse.
Dans le cas d'une canne-sauteuse, le joueur tombe dans la crevasse et doit réussir un jet d'Armure à -2 pour éviter une éventuelle blessure.
Dans le cas d'un Énorme Monstre, placer le pion-crevasse sur le terrain, sous le pied droit du Monstre ou sur la case la plus proche. Dans le cas d'une Machine de Destruction, placer le pion au niveau du rouleau, ou dans la case la plus proche. Les Énormes Monstres et les Machines ne peuvent pas tomber, volontairement ou non, dans une crevasse.
Lors des piétinements et lors de l'atterrissage de joueurs ayant été projetés par une Balance du Chaos ou par un coup de Canon, jeter 1d6. Sur un 1, une crevasse se crée sous le choc et il faut placer un pion-crevasse. Le joueur concerné tombe au fond de la crevasse et doit réussir un jet d'Armure à -2 pour éviter une éventuelle blessure en plus de tout autre dégât inhérent à l'action précédente.
Dans le cas d'un piétinement et de la création d'une crevasse, si seul le joueur qui piétine se fait étendre, c'est lui qui chute.

Table de création des crevasses

2d6+FO	Résultat
6 ou moins	Une crevasse d'une case se crée sous le joueur. Placer un pion-crevasse. Le joueur tombe dedans et doit réussir un jet d'Armure à -2 pour éviter une éventuelle blessure.
7 à 10	Aucun résultat
11 à 15	Une crevasse se crée. Son emplacement est déterminé à l'aide du gabarit de dispersion inclus dans la boîte de base de Blood Bowl. Placez-y un pion-crevasse.
16 et plus	Une crevasse se crée à l'endroit désiré par le joueur. Placez-y un pion-crevasse.

Évolution des crevasses

Au début de chaque tour de jeu, il faut jeter 1d8 pour chaque extrémité de crevasse (pour une crevasse constituée de un pion, jeter une seule fois 1d8 ; pour une crevasse constituée de plusieurs pions, jeter deux fois le d8). On utilise le gabarit de dispersion pour déterminer dans quelle direction évolue la crevasse. Si le résultat indique la direction d'origine de la crevasse, celle-ci est stabilisée et arrête définitivement d'évoluer. Sinon, il faut placer un pion-crevasse sur la case déterminée par le gabarit.

Bonus, malus et conditions

Lorsqu'un joueur se trouve dans une crevasse, il ne peut plus se faire attaquer par ses adversaires, ni les attaquer normalement. Il peut se déplacer dans la crevasse de son MA et de son SP, et ce même s'il atteint ou traverse une zone de Tackle adverse.
Un joueur au fond d'une crevasse subit un malus de -5 au CL et au LA.
Un joueur dépense 2 points de MA pour sauter dans une crevasse ou en remonter.
Tous les jets d'Armure dans une crevasse s'effectuent à -2.
Un joueur peut pousser un de ses adversaires dans une crevasse.
Quand il se déplace dans une crevasse un joueur peut passer sous un Énorme Monstre, mais ne peut pas l'attaquer.
Un joueur peut tenter de sauter au-dessus d'une crevasse, au risque d'y tomber, en dépensant 3 points de MA et en résolvant l'action sur la table suivante.

Table de saut

2d6+AG	Résultat
6 ou moins	Le joueur chute sur la case au-dessus de laquelle il vient de sauter. Il doit faire un jet d'Armure pour éviter une blessure.
7 à 9	Le joueur rate son coup et tombe dans la crevasse. Il est automatiquement étendu au fond. Il tire son jet d'Armure à -2.
10 et plus	Le joueur se réceptionne de l'autre côté de la crevasse et peut poursuivre son mouvement s'il en a les moyens.

Un joueur peut volontairement sauter sur un adversaire qui se trouve au fond d'une crevasse, dans une case adjacente. Pour cela, il déclare son attaque et la résout directement sur la Table des piétinements. On considère qu'il se fait automatiquement étendre, comme dans le cas d'un plongeon héroïque.

Les coulées de lave

Les coulées de lave sont représentées par un pion ou une suite de pions-lave qui ont au moins un angle ou un côté en commun.
Dès qu'une crevasse entre en contact avec le volcan ou avec une coulée de lave, même stabilisée, la lave commence à s'y déverser lentement. La coulée de lave se déplace dans chaque crevasse concernée à raison d'une case par tour de jeu si elle ne rencontre aucun obstacle, et ce dans n'importe quelle direction.
Quand un joueur se trouve sur une case de lave, il subit d'importants dommages : s'il rate son jet d'Armure, il doit tirer sur la Table des blessures en ajoutant +4 à son jet de dés. Si le joueur a échappé à une blessure, la coulée de lave l'engloutit au tour suivant. Dans ce cas, le joueur est mort. Si la lave rencontre un joueur, elle ne progresse pas dans cette direction durant ce tour.
Un joueur peut pousser un de ses camarades de jeu dans une coulée de lave.

Le terrain de La forge de Sigmar se trouve sur une des faces du poster central.

Un joueur peut tenter de sauter au-dessus d'une coulée de lave, au risque d'y tomber, en dépensant 3 points de MA et en résolvant l'action sur la table suivante.

Table de saut

2d6+AG	Résultat
6 ou moins	Ouf ! Le joueur chute sur la case au-dessus de laquelle il vient de sauter. Il doit faire un jet d'Armure pour éviter une blessure.
7 à 9	Plouf ! Le joueur rate son coup et tombe dans la lave... Amen.
10 et plus	Le joueur se réceptionne de l'autre côté de la coulée de lave et peut poursuivre son mouvement s'il en a les moyens.

Les Énormes Monstres doivent dépenser les 3 points de MA, mais réussissent automatiquement leur jet de dés sur la Table de saut.

Les crêtes

Les crêtes sont représentées par un pion ou une suite de pions-crête qui ont au moins un angle ou un coté en commun.
Les crêtes sont créées par l'important effet de flux et de reflux qui anime la lave quand elle atteint l'extrémité d'une crevasse. On place alors un pion-crête sur la dernière case de la coulée.
Il est également possible de créer une crête artificiellement, mais cela comporte quelques risques : un joueur doit pour cela créer une crevasse adjacente à une coulée de lave. S'il réussit, l'action de flux et de reflux provoquée par la lave s'engouffrant, crée une crête dans une case adjacente à la crevasse, par un côté ou un angle, faisant partie de la coulée de lave. S'il existe plusieurs cases où peut se créer une crête, tirer au sort. La crevasse créée par le joueur se remplit de lave et quelques éclaboussures risquent de l'atteindre. Jeter 1d6. Sur un 1, il est éclaboussé, rate automatiquement son jet d'Armure et tire sur la Table des blessures à +1.

Bonus, malus et conditions

Lorsqu'un joueur se trouve sur une crête, il ne peut plus se faire attaquer par ses adversaires, même par les Énormes Monstres, ni les attaquer. Il peut avancer sur la crête de son MA et de son SP, et ce même s'il atteint ou traverse une zone de Tackle adverse.
Un joueur sur une crête obtient un bonus de +2 au LA.
Un joueur dépense 2 points de MA pour grimper sur une crête ou pour en descendre.
Un joueur peut sauter directement d'une crête dans une crevasse, en dépensant 4 points de MA.
On ne peut pas sauter par-dessus une crête.
Un joueur peut volontairement sauter de la crête sur un adversaire se trouvant sur le terrain, dans une case adjacente. Pour cela, il déclare son attaque, et la résout directement sur la Table des piétinements. On considère qu'il se fait automatiquement étendre, comme dans le cas d'un plongeon héroïque. Il ne peut pas sauter sur un adversaire se trouvant dans une crevasse.

Règles supplémentaires

Préparer le terrain

Alors qu'en principe le jeu commence avec un terrain vierge de toute crevasse, crête et coulée de lave, les joueurs peuvent, avant le coup d'envoi du match, disposer des pions-crevasse et des pions-crête sur le terrain. Pour ce faire, ils doivent en disposer un nombre identique, à raison d'un chacun leur tour. Ils peuvent aussi placer sans autre malus des pions-piège, oubliettes, mines et autres comme il est indiqué et conseillé dans *Le supplément de Blood Bowl*.
Dès qu'une oubliette ou qu'un piège se déclenchera, cela créera automatiquement une crevasse.

Les genestealers

Ne me demandez pas ce que font des genestealers, l'ennemi héréditaire des space marines, congelés au fin fond de la glace, sous un terrain de Blood Bowl. Les voies des jeux Games Workshop sont souvent impénétrables. Mais les bestioles en question sont tellement résistantes, qu'une fois réveillées, elles vont s'empresser d'attaquer tout ce qui bouge. Pour chaque crevasse créée, jetez 2d6. Sur un résultat de 2, le joueur découvre un genestealer. Celui-ci attaque immédiatement le joueur le plus proche et s'acharne sur lui tant qu'il n'est pas blessé.
Les caractéristiques des genestealers appliquées à Blood Bowl sont les suivantes :

MA	SP	FO	AG	CL	LA	AR
6	4	6	6	-	-	10

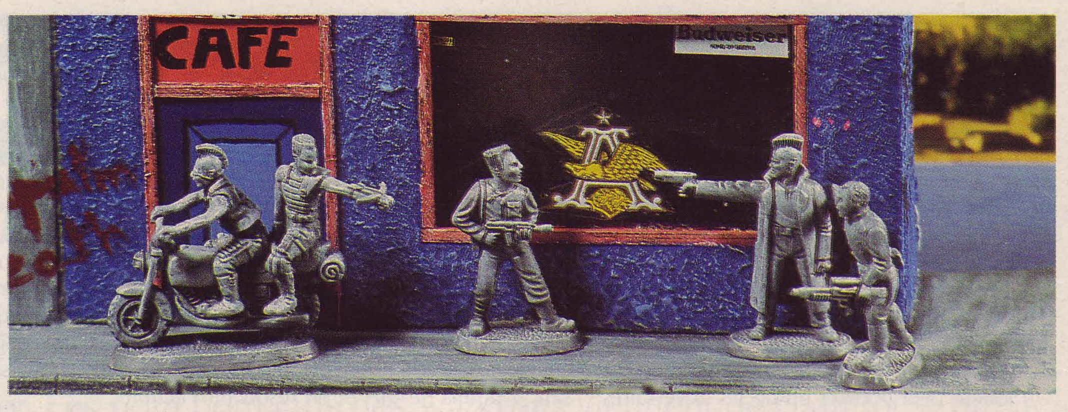
Pour les joueurs qui ne connaissent pas Space Hulk et ses genestealers, la créature est agressive, elle a quatre bras, des dents partout et autant de griffes.

Les objets magiques

Il y eut tant de joueurs engloutis par la lave du volcan, au fil des temps, que l'on pourrait ouvrir un magasin d'objets magiques avec ce que l'on trouve sous la glace. Pour chaque crevasse créée, jetez 2d6. Sur un résultat de 12, le joueur découvre un objet. Tirez sur la Table des objets magiques, page 25 du *Supplément*. Jetez alors 1d6. Sur un 6, l'objet est en état de marche, sinon il n'est plus bon à rien.

G.E. Ranne
illustration : Rolland Barthélémy

Promis depuis quatre mois, voilà enfin le dossier qui vous aidera à faire le tour des figurines pour jeux de rôle contemporains. Et bronzez le pinceau entre les dents !



Les toutes nouvelles Bitume, pur jus MK5 ! (Prince August)

Nouveautés

Le coup de chapeau du bimestre ira sans nul doute à Dungeonworks, le donjon modulaire en 3D qui nous a servi de décor pour certaines nouveautés. Les maîtres de jeu vont certainement se l'arracher.

ALTERNATIVE ARMIES

Si vous manquez de quelques belles figurines pour une armée humaine, ou pourquoi pas pour vos personnages préférés, vous trouverez peut-être votre bonheur avec les cavaliers d'Eorl et leur chef (le thane). Ils sont en tout cas suffisamment armés pour massacrer une très belle chimère, ou affronter au détour d'un chemin sombre quelques assassins de la guilde (réf. VFL 17, 18, 19, VNT 25).
Je suis beaucoup moins convaincu par les nouveaux Mythes celtiques : les Fir Bolg et leur état-major, le Dagda et son fils, et des éclaireurs milesiens (VCM 20 à 23).
Par contre, leurs premières figurines en 15 mm sont plutôt réussies, malgré leur taille supérieure aux gammes déjà existantes chez Essex. Six blisters sont déjà disponibles (nains plus commandement, gobs et orques sur wargs, ainsi que des araignées géantes), et une série d'elfes pourrait voir le jour. Quelques règles de combat adaptées à la fantasy en 15 mm commencent à sortir en Angleterre ; nous en reparlerons peut-être bientôt.

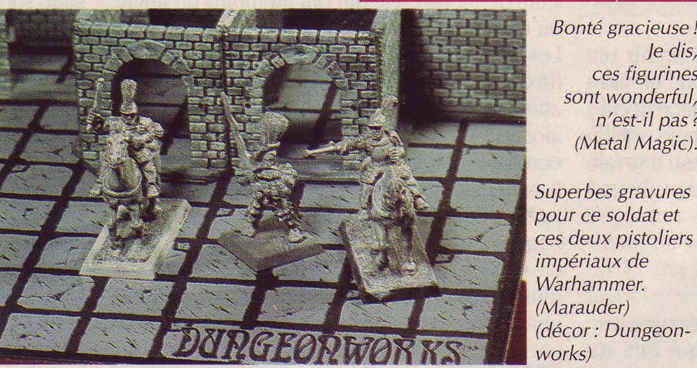
ARMAGEDDON / EM DIFFUSION

Certaines figurines annoncées dans le dernier numéro sont parues avec retard, notamment la guerrière biomécanique sculptée par Laurent Lusinchin, ou toujours pas. Ce retard est dû à de légers problèmes techniques, résolus ou en cours de résolution, donc patience.
D'autre part, de nouvelles figurines font leur apparition : deux trolls, avec fauchard ou masse (TR 1 et 2), et un ogre fouettard (OG 1). La qualité est toujours irréprochable, et l'ogre sera d'un appui précieux pour maintenir la discipline dans toute armée orque.
Mais l'événement sera sans doute constitué par la sortie avant la fin du mois des premières figurines officielles pour In Nomine Satanis/Magna Veritas : une démone du sexe aux formes pulpeuses, accompagnée d'un démon de combat armé d'un hachoir (IN 1 et 2) ; et face à eux un ange féminin tenant ses escarpins dans une main et un fusil d'assaut dans l'autre, escortée par un ange aux allures d'Highlander (MA 1 et 2).

D'autres références seront disponibles en même temps : une guerrière avec deux épées (AV 16), une magicienne avec familier (AV 17), ainsi que deux commandos spatiaux (CS 10 et 11). Il y a des graveurs qui auront bien mérité leur bronzette estivale.

CITADEL/ MARAUDER

Depuis quelques mois, on assiste à un regain de nouveautés d'excellente qualité, surtout pour les figurines destinées aux armées de l'Empire. Elles sont gravées par les frères Perry, sculpteurs de talent très appréciés des figurinistes historiques. On peut mentionner les pistoliers montés, les guerriers avec épée à deux mains, un canon à répétition et des hobbits impériaux. Les fanatiques du chaos pourront trouver boucliers et décalcos pour leurs petits chéris, et les fans de Blood Bowl seront ravis d'apprendre la ressortie des équipes complètes.



Superbes gravures pour ce soldat et ces deux pistoliers impériaux de Warhammer. (Marauder) (décor : Dungeonworks)

Deux perles rares à signaler : une catapulte à marmite manipulée par trois hobbits, où l'humour se mêle à une gravure sans reproche, et pour les « pro », le char de combat impérial, qui pourra sans rougir compter parmi les pièces maîtresses de votre collection. Le montage est en rapport avec la fierté éprouvée à la vue du « monstre » achevé, son prix est quelque peu prohibitif, mais quand on aime...
Enfin, pour rester dans le « c'est pas très raisonnable mais je craque », je vous conseille de jeter un œil (et même deux) sur le maître haut-elfe chevauchant son dragon de chez Marauder.

METAL MAGIC/CJR

La série Astérix fait des petits. Cela donne Astérix chez les Bretons et ses neuf nouvelles références : cinq Bretons célèbres tirés de l'album du même nom, ainsi que quatre joueurs de rugby. Toujours aussi belles, et très fidèles au trait d'Uderzo.
Dans les séries classiques, on compte désormais seize guerriers, huit clercs, huit magiciens et huit guerrières, tous différents des anciennes références. Notez que les clercs et les magiciens sont particulièrement bien réussis.

Bonté gracieuse ! Je dis, ces figurines sont wonderful, n'est-il pas ? (Metal Magic).



Le clerc et les deux magos. (Metal Magic) (décor : Dungeonworks)

Enfin, CJR a eu la bonne idée d'importer Dungeonworks, qui devrait dans les mois à venir expédier la bonne vieille planche de velleda au musée des accessoires désuets. En effet, cette aide de jeu, qui se compose d'une planche de sol métallique et de trente murs (dont cinq avec arche) aimantés permettra aux maîtres de jeu d'avoir à portée de la main un donjon modulaire en 3D. Tout cela pour 150 francs, et la possibilité de racheter plateaux, murs ou même feuilles aimantées à coller sous le socle de vos figurines.

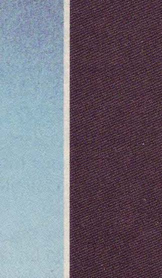
PRINCE AUGUST

Le nouvel écran de Bitume vient de paraître. Le scénario qu'il contient est illustré de petites photos individuelles représentant toutes les figurines existantes. Toutes ? Non, car quelques nouveautés sont disponibles, arrivées juste trop tard pour le dossier : Jugecal et Calaghan (BT 26 et 27) feront de parfaites Fourmis, Cobaye et Spartacus (BT 28 et 29) sont de sympathiques jeunes gens, tout comme les deux Fils du métal sur une moto (BTV 1). Les deux *bikers* sont très sympas, mais on est en droit de se demander si Chris Tubb a vu d'autres motos que la 125 Norton achetée en 1948 par son grand-père. Certes, elles sont bien sculptées, mais on était en droit d'espérer des Harleys ou autres choppers.
De Dunland aux Barrow Downs (les Hauts des Galgals en VF), tel est le périple que nous propose la dernière série Mithril : le Peuple ancien. On découvre donc Ghan-Buri-Ghan, le chef wose qui guida les Rohirrim à travers la forêt de Druadan pendant la guerre de l'Anneau, accompagné d'un lancier wose au petit bide sympa (M 248) ; un guerrier avec sarbacane et une très belle prêtresse wose (M 249) ; une « chandelle de cadavre » ou zombie si vous préférez (M 250) ; un magnifique guerrier mort-vivant (M 251) ; deux hom- ▷

RAL PARTHA

R 413 BLACK DRAGON
OF FIRE AND DARKNESS





R 456 CLUTCH OF FEAR



R 424 THE FEARLESS
FROST DRAGON



Figurines en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir;

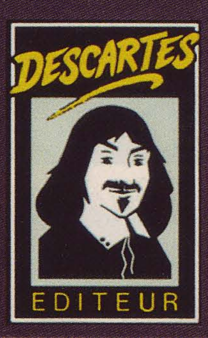
- ☐ R 456 CLUTCH OF FEAR .... 145,00 F
- ☐ R 413 BLACK DRAGON OF FIRE AND DARKNESS .... 130,00 F
- ☐ R 424 THE FEARLESS FROST DRAGON .... 130,00 F

Ci-joint mon réglement (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75015 PARIS

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

Figurines vendues non montées et non peintes. Modèles présentés peints par Bruno Allanson.





Frodon, gare aux spectres sur les Hauts des Galgals. (Prince August)

mes pùkel, qui sont en fait d'antiques statues bordant la route d'Edoras à Dunharrow (M 252) ; un feu follet ou apparition (M 253) ; un mewlip, monstre imaginaire et terreur des hobbits (M 254) ; et enfin trois spectres des Galgals : le bon spectre de base, un seigneur et un roi (M 255, 256 et 257).
Bref, que du tout bon, avec la palme de l'originalité pour avoir osé sortir des Woses.

RAL PARTHA

Nous avons droit ce mois-ci à quelques nouveaux monstres pour AD&D : trois cyclops-kin, un efreet et un jann, une gorgone, et trois superbes mimics en forme de lit, de tonneau et de coffre muni d'une superbe mâchoire (R 468, 469, 470 et 471).
Le petit monde de Ravenloft se peuple peu à peu, accueillant cette fois trois vampires, une troupe de sept villageois, trois goblyns, et un pack sensationnel regroupant le burghermeister, une serveuse d'auberge, le héros du village et un chasseur de vampire (R 472, 473, 475 et 474). Cette série reste vraiment une référence, et Dennis Mize nous montre une fois de plus que son excellente réputation n'est en rien usurpée.
En vrac : un char des elfes tiré par des croolus, nouvelle boite destinée à Dark Sun ; un corporate dragon pour Shadowrun (R 484) ; un dragon de guerre volant, accompagné de son équipage de quatre nains (R 485).
Les premières figurines 15 mm pour Battlesystem devraient être disponibles : on y trouvera deux packs d'humains, de nains, de squelettes et d'orques.
Enfin, quelques prévisions : les figurines pour Car Wars sortiront début 93, et celles pour Ogre (autre jeu de Steve Jackson) devraient sortir en septembre.

Au-delà de l'Oyapoque*

Après le Japon (cf. CB n° 63), Casus continue à faire découvrir à ses lecteurs les figurines du vaste monde. Et c'est au Brésil que nous avons trouvé cette merveille vendue *entièrement peinte !* (avec une truelle diront les mauvaises langues), pour la modique somme de 4000 cruzados (soient 8 francs). Elle trônait dans les vitrines de l'aéroport de Belem, présentée comme un émouvant témoignage de l'artisanat local. Hélas pour les amateurs de statuettes rares, ce n'est qu'un surmoulage (une copie quoi !) d'un ancien seigneur du chaos Citadel.

** L'Oyapoque est le fleuve frontière entre la Guyane française et le Brésil.*



Texte : François Décamp
Impressionneur de pellicule : Christophe Santerne
Pinceaux, barbouillages et autres peintures : Bruno Allanson et François Décamp
Diorama : François Décamp
Envoyé spécial au Brésil : Bruno « Indy » Allanson

Le dossier

Beaucoup de nouveautés dans le créneau de la figurine contemporaine, notamment pour Bitume et Shadowrun, rendaient nécessaire un petit inventaire des gammes existantes.

La série Bitume (Prince August)

En sommeil depuis des années, elle s'est réveillée de façon tonitruante au début de l'année, et compte une vingtaine de références dont quatre motos. Mis à part pour Bitume, vous pourrez aussi les employer pour certaines classes de perso de Cyberpunk, ou comme Égarés pour Heavy Metal.



Le café s'appelait « Au bon coin », mais on l'a renommé. Ouaip ! (Série Bitume par Prince August)

La série Shadowrun (Ral Partha)

Elle aussi assez récente, elle n'a pas fini de s'étendre et de nombreuses références sont planifiées pour les six mois à venir, avec, entre autres, quelques packs de monstres. Là aussi, certaines figurines peuvent servir pour d'autres jeux. Retirez les non-humains, et l'ensemble est exploitable pour tout jeu à tendance cyberpunk. Certaines pourront être utilisées pour Bitume ou Heavy Metal, mais faites attention à leur taille, différente de celle des figurines Prince August.



*« – Ils sont partis par là, chef !
– Oînk, ougr ? – Oui chef ! »
(Série Shadowrun par Ral Partha)*

La série spacelords (Metal Magic/CJR)

Plutôt destinée à la SF, cette série commence à dériver vers le cyberpunk. Les plus intéressantes me semble être les cybertechs, dont on peut extraire des URC de toute beauté pour Heavy Metal (idée approuvée par Croc lui-même), mais aussi quelques Égarés. Leur seul problème vient de leur échelle, comparable à celle de Ral Partha mais un peu petite par rapport aux Prince August ou aux Armageddon.

Les séries AS, IS et FS (Armageddon/EM Diffusion)*

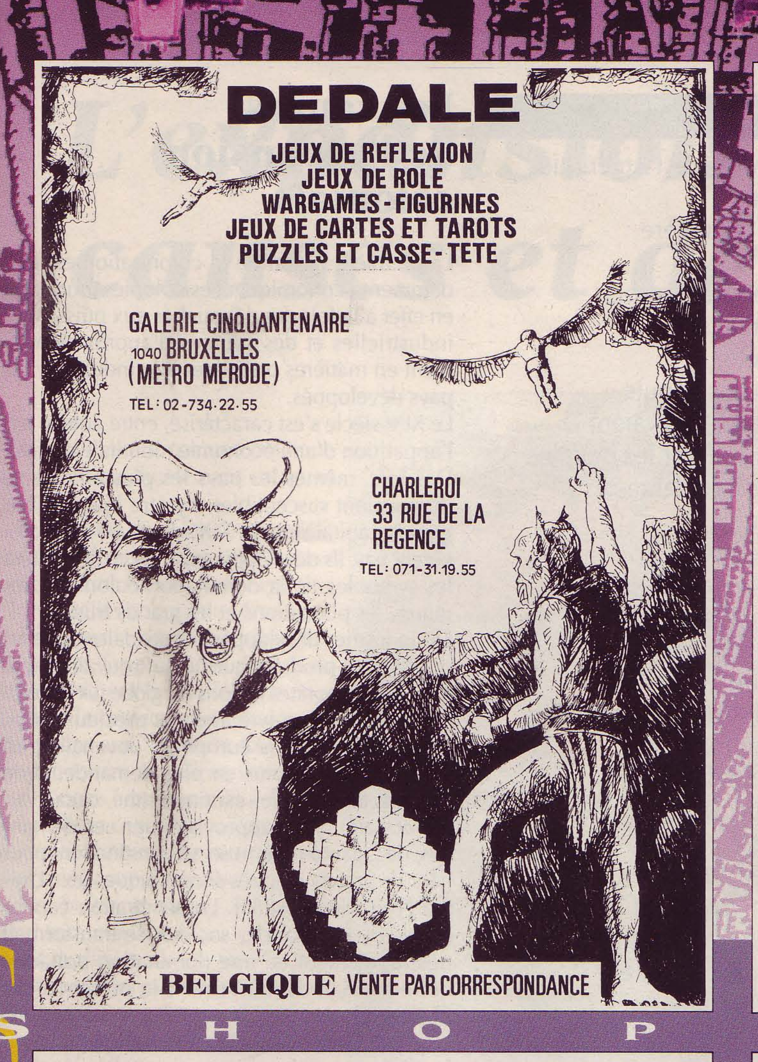
Egalement destinées à la SF, elles peuvent aussi s'adapter à certains jeux contemporains. La série Infanterie spatiale peut faire de très belles URC vêtues de combinaisons anti-émeutes, tandis que les deux autres séries feront craquer tous les joueurs de Cyberpunk. Enfin, signalons l'existence de quatre figurines prévues il y a bien longtemps pour Baston, et qui peuvent incarner de bien sympathiques PJ de Bitume.
** Aventuriers spatiaux, Infanterie spatiale et Forces spéciales.*



*Des URC « officieuses » pour Heavy Metal.
(Série de (Heavy) Metal Magic)*

Et pour quelques idées de plus

Prenez le temps de farfouiller dans vos boutiques préférées, vous trouverez peut-être des figurines issues d'autres gammes SF (Citadel, Alternative Armies…) qui feront votre bonheur. Et si vous avez la chance de tomber dessus, jetez un œil très attentif aux anciennes figurines Shadowrun qui étaient sorties chez Grenadier, elles sont très belles.



JOUEURS BELGES

Un nouveau magasin
spécialisé en
JEUX DE ROLE, REFLEXION, WARGAMES, FIGURINES
et accessoires.

AD&D2, TORG, BLOODLUST, WARHAMMER, STORMBRINGER, WARHAMMER 40 000, STAR WAR, SHADOWRUN, IN NOMINE SATANIS, et bien d'autres.

a ouvert ses portes à **CINEY**

DEMANDEZ dès maintenant votre liste de **PRIX**, vous pourrez l'étudier à votre aise et passer **COMMANDE** par **COURRIER** ou par **TELEPHONE**.

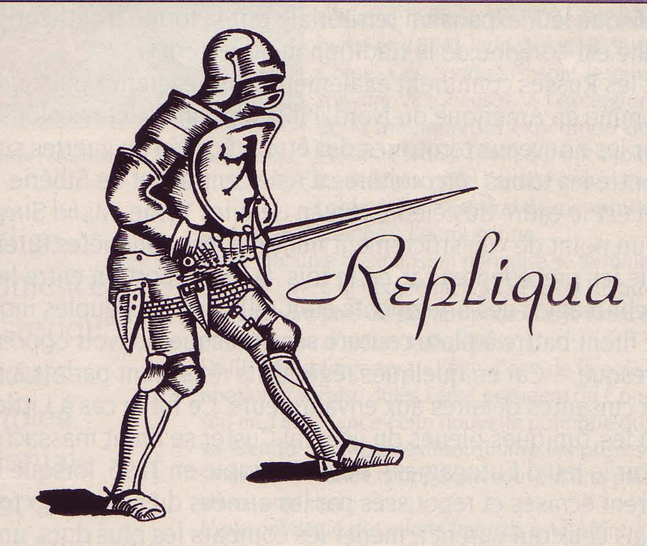
Pour tous renseignements :
SPRL Ets TERWAGNE
Z.I. de Biron, 3 - 5590 CINEY
Tél. : 083.215757
Demandez **JEAN**

S H O P P I N G

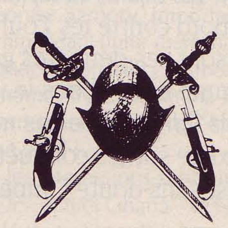
BELLISSIMO

FAITES CONNAITRE VOTRE BOUTIQUE... CET EMPLACEMENT EST POUR VOUS !..

Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard *au*
16 (1) 46. 48. 49. 71.



Specialiste
de la réplique d'armes anciennes



14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46

Éditorial

WARGAME

En cette année qui marque le 500e anniversaire de la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb, il est bon de resituer cet événement dans une perspective historique, et tout particulièrement à la lumière du vaste mouvement que cette expédition a inauguré.
À la suite du navigateur génois traversant l'Atlantique au service des rois catholiques d'Espagne, une première grande vague de colonialisme vit les Européens déferler sur toute l'étendue de notre planète, bien au-delà du continent étriqué dont ils n'étaient guère sortis depuis près de mille ans, mis à part l'épisode des croisades. D'ailleurs, ils avaient alors déjà montré de quoi ils étaient capables… Cette fois, ce furent les peuples des Amériques qui firent les frais de la furie destructrice des Occidentaux.
A la suite de ce plus grand génocide de l'histoire de l'humanité, les Africains payèrent à leur tour le prix fort pour la folie des Blancs : puisque les Amérindiens avaient été exterminés, il fallait bien importer coûte que coûte de la main d'œuvre ! Seule l'Asie résista un peu mieux que les autres continents aux conquérants chrétiens.
Cette première vague d'expansion et de colonialisme se poursuivit jusqu'au début du XIXe siècle. Au milieu de celui-ci, la révolution industrielle battant son plein et les conflits intereuropéens étant plus ou moins mis en sommeil par la Sainte Alliance qui, lors du Congrès de Vienne, avait mis fin aux guerres napoléoniennes, une seconde vague déferla.
Cette fois, Espagnols, Portugais et Hollandais, qui avaient été parmi les principaux acteurs du premier acte, furent relégués au rang de quasi-spectateurs. Seuls les Britanniques restaient toujours en lice.
Mais ils furent rejoints par la Belgique, l'Italie, l'Allemagne, le Japon et la France, qui constitua alors son « second empire colonial », le précédent ayant été démantelé dans les guerres de la Révolution et du Premier Empire.
La Russie et les États-Unis ne furent pas en reste, puisque leur expansion territoriale prit la forme d'authentiques guerres coloniales.
Telle est l'origine de la tradition du « western ».
Et les Russes connurent également leur « eastern » puisque, comme en Amérique du Nord, l'installation de leurs colons sur les nouveaux territoires dut être précédée de guerres souvent féroces contre les tribus turco-tatares d'Asie centrale et de Sibérie.
Tel est le cadre du célèbre roman de Jules Verne, *Michel Strogoff*.
D'un point de vue strictement militaire, ces conquêtes furent peut-être plus atroces que les précédentes car, cette fois, la disproportion entre les différentes technologies des armements était telle que les peuples indigènes se firent battre à plate couture sans presque pouvoir opposer de résistance.
Presque… Car en quelques régions ils réussirent parfois à infliger de cuisantes défaites aux envahisseurs. Ce fut le cas à Little Big Horn, où les Tuniques bleues du général Custer se firent massacrer par les Indiens (voir le jeu d'Eurogames), ou en Éthiopie en 1896, lorsque les Italiens furent écrasés et repoussés par les armées du négus, le « roi des rois ».
Mais ceux qui eurent à mener les combats les plus durs, un peu partout dans leur empire, furent les Britanniques. En Inde, ce fut la révolte des Cipayes (jeu en encart de Strategy & Tactics n° 121), en Afghanistan (jeu publié dans The Wargamer il y a quelques années), au Soudan (voir le film *Khartoum*, avec Charlton Heston), en Nouvelle-Zélande, contre les terribles guerriers maoris (voir *Les enfants du capitaine Grant* – encore Jules Verne !), et enfin en Afrique australe, d'abord contre les Zoulous, puis contre les fermiers boers.
Ce sont ces dernières guerres qui furent le plus l'objet de wargames, comme nous allons le voir dans ce dossier, mais il n'en reste pas moins dommage qu'aucun jeu – ou presque – n'existe sur les conquêtes coloniales des autres puissances.
C'est sans doute l'impérialisme britannique qui se manifeste à nouveau !

Laurent Henninger

Les causes de l'expansion coloniale

La première raison de la colonisation est évidemment économique. Les colonies fournirent en effet à la fois des débouchés aux puissances industrielles et des sources d'approvisionnement en matières premières aux industries des pays développés.
Le XIXe siècle s'est caractérisé, entre autres, par l'apparition d'une économie mondiale unifiée. Dès lors, mêmes les pays les plus arriérés se retrouvaient susceptibles d'y être intégrés. Les grands capitalistes du XIXe siècle ne s'y trompèrent pas. Ils développèrent alors ce qui restera les symboles de la domination coloniale : les mines, les plantations et les grands trusts.
Les industries développées dépendaient en effet de certains produits qui ne se trouvaient que dans quelques rares régions du globe (ex : caoutchouc, pétrole, cuivre, métaux précieux, etc.). Les consommateurs européens devenaient en même temps de plus en plus demandeurs de produits alimentaires exotiques (thé, cacao, sucre et café). Pour approvisionner ces demandes, de gigantesques trusts se constituèrent pour bâtir de grands empires économiques (ex : United Fruit Cie en 1885). La pénétration économique de ces grandes sociétés se transformait très rapidement en une domination politique qui entérinait définitivement la présence des Blancs.
Une autre incitation à la colonisation fut la volonté de créer de nouveaux marchés. Le XIXe siècle a été secoué par de nombreuses crises économiques durant lesquelles les industriels cherchèrent à écouler leurs surproductions. Transformer les indigènes des colonies en consommateurs restait le meilleur moyen d'éviter la récession et de relancer la machine économique. Investir dans des pays attardés pouvait aussi permettre des bénéfices plus importants que dans les pays développés où la concurrence restait rude.
Dans une économie en crise où les grands États industriels levaient des barrières protectionnistes pour protéger leurs marchés, il devenait enfin intéressant de se créer une « galaxie » d'États clients privilégiés où pourraient être écoulées les productions.
Très vite des raisons politiques vinrent s'ajouter à ces espérances économiques. Pour des raisons de prestige, les États européens ne pouvaient en effet laisser leurs concurrents développer un vaste empire sans eux-mêmes se joindre à la course. La possession de colonies, même sans valeur économique, devint un symbole tangible de puissance. Plus la carte du monde était aux couleurs de la métropole, plus l'État apparaissait comme pouvant peser dans le concert des Nations.
L'exemple de l'Allemagne est en la matière assez flagrant. Peu intéressée par l'aventure coloniale du temps de Bismarck, elle fut à partir de 1890 profondément humiliée d'être distancée par ses rivales britannique et française. Alors qu'elle était en passe de devenir la première puissance européenne (et donc mondiale), cette infériorité toute relative l'incita à rat-

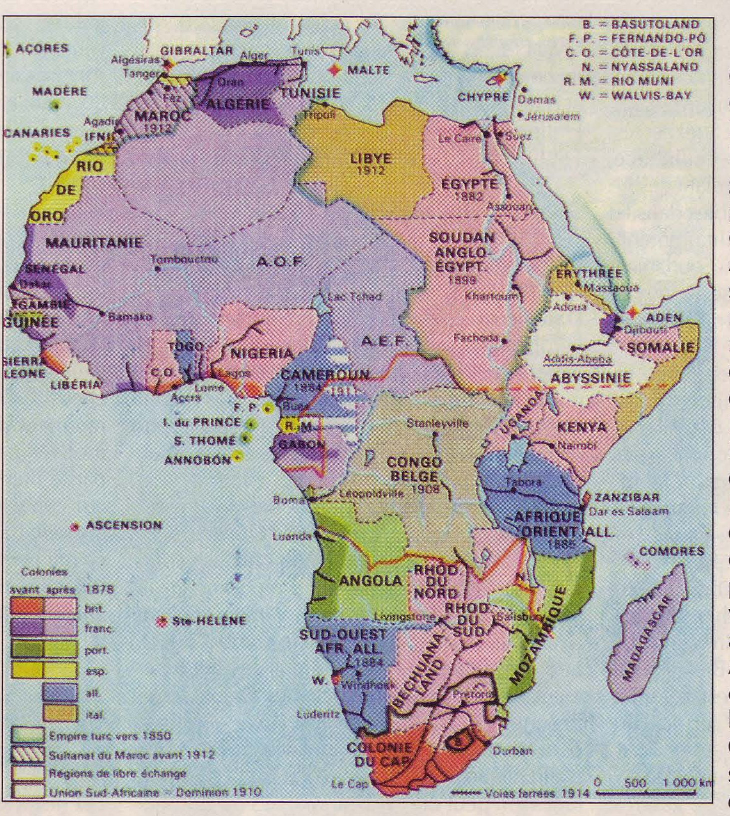
L'expansion coloniale : causes et déroulement

Tradition oblige, ce dossier commence par un article historique. Jérôme Discours aborde d'emblée la période coloniale victorienne, c'est-à-dire « l'âge d'or » de l'impérialisme, en décrit les tenants et les aboutissants, et laisse délibérément de côté les vagues précédentes, ainsi que le grand mouvement de décolonisation qui fit suite à la Deuxième Guerre mondiale.

traper son retard par une politique agressive qui finalement causa sa perte.
La possession de colonies nécessitait en outre de les protéger et d'assurer leur sécurité. Ce simple fait entraîna de nouvelles conquêtes. Ainsi, une grande partie des possessions britanniques (Égypte, Aden, Afrique du Sud) ne furent conquises que pour assurer la protection des Indes, ou permettre aux flottes de s'y rendre tout en restant ravitaillées. De même, les Français furent amenés à étendre leur influence en Afrique pour protéger les frontières de leurs colonies menacées par des royaumes indigènes puissants ou par des pillards trop entreprenants.
Mais expliquer uniquement la colonisation par les raisons exposées plus haut serait une erreur. Entreprise aventureuse, la colonisation a aussi des explications plus passionnelles qui tiennent à des raisons idéologiques.
Les raisons humanitaires jouèrent ainsi un grand rôle dans l'expansion coloniale. Elle furent par exemple religieuses (sociétés protestantes ou missions catholiques) avec pour but l'amélioration de la condition des indigènes et l'évangélisation des grands territoires ainsi ouverts. Elles furent aussi idéologiques avec le développement du darwinisme social qui, expliquant la supériorité de l'homme blanc sur l'homme de couleur, encourageait la domination coloniale, afin de conduire ces peuples vers les bienfaits de la civilisation (le fameux « fardeau de l'homme blanc », chanté par Rudyard Kipling, poète et chantre de l'impérialisme britannique et auteur du célèbre *Livre de la jungle*).
Enfin de nombreux actes individuels entraînèrent les gouvernements à entériner des dominations qui n'étaient pas prévues. Loin des métropoles, les administrateurs coloniaux ou les soldats chargés de la sécurité des territoires, étaient souvent très indépendants. La recherche de la gloire ou de l'aventure pouvait pousser certains à provoquer de nouvelles conquêtes, mettant ainsi les gouvernements devant le fait accompli.

La conquête coloniale

En 1860, seule la Grande-Bretagne possédait un véritable empire colonial. Par sa présence en Inde, au Canada, en Afrique australe et dans les Caraïbes, elle avait réussi à se constituer un



Le partage de l'Afrique avant 1914. Illustration extraite de l'Atlas historique, Stock. Droits réservés.

empire riche et puissant sans aucun concurrent. Ses deux vieilles rivales, la France et l'Espagne, avaient perdu leurs anciennes richesses lors des guerres napoléoniennes et de l'indépendance du continent sud-américain vers 1820.
A partir de 1860, le France revient sur le devant de la scène internationale. Avec Napoléon III s'ouvre une nouvelle ère de puissance qui se traduit notamment par l'acquisition d'un embryon d'empire colonial. Dès 1830 la France avait conquis l'Algérie (une opération de police qui ne fut d'ailleurs pas conçue dès le début comme une conquête durable), mais les difficultés rencontrées face à la résistance des peuples d'Algérie empêcha durant vingt-cinq ans la France de s'étendre ailleurs.
A partir de 1850, les conquêtes s'accélèrent : Afrique de l'Ouest (Faidherbe en 1854), Indochine (1859) et Chine. Ces conquêtes sont le plus souvent victorieuses, à l'exception de la malheureuse expédition du Mexique (1861-1867) qui mit à jour les déficiences de l'armée impériale, confrontée il est vrai à une armée soudée et entraînée à l'européenne.
Cette tentative d'expansion française se termine en 1870 avec la défaite face à la Prusse. Il faudra attendre près de dix ans pour que la France entreprenne d'autres conquêtes.
La III[e] République sera « l'âge d'or » de la colonisation française. Jules Ferry, président du Conseil en 1880, lance cette nouvelle politique qui va étendre de façon extraordinaire les possessions de la France, s'opposant souvent à la présence anglaise.
L'axe privilégié des efforts français est l'Afrique.
• **Afrique occidentale**. A partir du Sénégal, conquis durant le Second Empire, les explorateurs et militaires français de l'infanterie de marine vont organiser de nombreuses expéditions vers l'intérieur du continent. Tout d'abord au Soudan (l'actuel Niger) avec Archinard, le général Gallieni (guerre contre Samory, important chef de tribu), et le commandant (futur maréchal) Joffre qui prend Tombouctou en 1893 ; puis en Côte d'Ivoire et au Dahomey (l'actuel Bénin). En 1890 est crée le Gouvernement général de l'Afrique orientale française (AOF).
Du côté britannique, les possessions sont plus dispersées (Côte de l'Or – actuel Ghana – et Nigéria) mais plus peuplées et plus riches, et surtout possédant les meilleurs ports.

▷

● **Afrique équatoriale**. La présence française est principalement assurée par Brazza qui remonte le fleuve Congo et conquiert les actuels Gabon et Congo, puis progresse vers le Tchad. Les rivalités sont importantes dans la région entre Français, Allemands (au Cameroun), Portugais (Angola) et Belges (au Congo belge, créé durant la Conférence de Berlin en 1884).

● **Afrique du Nord**. C'est le terrain d'expansion privilégié des Français. Seule véritable colonie de peuplement, l'Algérie est véritablement la « perle » de l'empire français. A partir de là, la colonisation fait tâche d'huile vers l'est et la Tunisie qui tombe sous l'influence française en 1881 malgré la présence italienne. En Égypte, les Français (qui ont financé le canal de Suez) et les Anglais exercent tout d'abord une influence égale. Mais en 1882, profitant d'un relatif désintéressement des Français et de troubles dans le pays, les Anglais interviennent militairement, conquièrent le pays et descendent au Soudan en faisant la guerre aux derviches, une secte musulmane qui soulevait les populations du haut-Nil (bataille d'Omdurman, 1898).

La grande œuvre française a cependant lieu en 1900, date à laquelle trois colonnes parties d'Algérie, du Sénégal et du Congo convergent sur le lac Tchad, assurant ainsi la jonction des trois grands ensembles français du continent. Une autre colonne (la mission Marchand), partie pour rejoindre la mer Rouge, se heurte sur le Nil aux troupes britanniques qui l'empêchent de progresser : c'est l'incident de Fachoda (1898) qui manque de déclencher la guerre entre la France et la Grande-Bretagne. La victoire diplomatique de la Grande-Bretagne lui permettra de réaliser son rêve qui est de relier Le Caire au Cap et de traverser l'Afrique du nord au sud.

● **Afrique australe**. La prédominance anglaise y est sans rivale. Les Anglais, au prix de guerres sévères contre les populations locales, colonisent toute la région, exception faite du sud-ouest africain (allemand) et de Madagascar (colonisée par Gallieni, avec une politique du « bâton et de la carotte »).

Dans le reste du monde et particulièrement en Asie, la présence anglaise ne souffre aucun rival. Présents en Inde depuis longtemps, les Britanniques n'auront de cesse d'assurer sa sécurité en colonisant les territoires voisins (Birmanie, 1886 ; Pakistan et Afghanistan). La présence française n'est néanmoins pas négligeable, puisqu'en 1887 est formée l'Union indochinoise à laquelle sera rajoutée plus tard le Laos (le tout pesant pour 17 millions d'habitants). La Chine, autrefois puissante, est dépecée par les puissances occidentales, la Russie et le Japon, seul pays colonisateur non blanc.

Rivalités européennes

Durant cette période les relations diplomatiques sont souvent troublées par ces rivalités coloniales. Il faudra ainsi attendre 1904 pour que la Grande-Bretagne et la France s'entendent pour délimiter leurs sphères d'influence. Cette « entente cordiale » sera ensuite rejointe par la Russie (en concurrence avec l'Angleterre en Perse, et avec le Japon en Corée et Mandchourie – guerre de 1905 –) créant ainsi une alliance solide contre les puissances centrales.

Partie bien plus tard dans la course, l'Allemagne ne possède qu'un empire colonial mineur. Sa politique navale agressive et ses revendications coloniales souvent virulentes (crises marocaines en 1904 puis 1911, le Maroc tombant finalement sous influence française) amènent à deux reprises le monde au bord de la guerre et font prendre conscience à l'Entente du danger allemand.

D'autres empires mineurs se sont aussi constitués (Italie, Portugal, Hollande) et sur le continent américain, les USA achèvent leur conquête de l'Ouest (assimilable à la colonisation) tout en consolidant leur situation dans les Caraïbes et dans le Pacifique (conquête de Cuba et des Philippines après la guerre contre l'Espagne en 1898).

La conduite de la guerre coloniale

Dans leurs différentes conquêtes, les armées européennes se heurtent évidemment aux États locaux et à leurs troupes. Il est cependant rare d'assister à de grandes batailles rangées durant ces campagnes : les armées indigènes sont souvent peu équipées et ne peuvent résister qu'en pratiquant un combat de guérilla (Algérie, guerre anglo-boer, expédition d'Afghanistan, guerres indiennes d'Amérique du Nord). D'ailleurs, en général, les peuples colonisés n'ont pas véritablement de tradition militaire reposant sur la guerre d'annihilation. Ils se contentent souvent d'harasser l'ennemi et évitent le combat direct. Le voudraient-ils, ils n'auraient pas l'équipement nécessaire pour affronter les troupes européennes en batailles rangées. Il n'y eut ainsi, dans toutes les guerres coloniales, que très peu d'affrontements directs entre deux armées constituées (on peut citer les campagnes du Zoulouland et du Soudan menées par les Anglais ou la guerre en Éthiopie menée par les Italiens ; les Français quant à eux n'affrontèrent jamais une armée régulière constituée). Cette manière de combattre n'épargna cependant pas aux armées européennes de cruels revers.

Les troupes colonisatrices engagées ne sont d'ailleurs souvent que de petites colonnes, épaulées par des troupes alliées levées sur place, dont la principale mission consiste à atteindre la capitale ennemie, sans forcément rechercher le combat. La principale difficulté de ces campagnes est d'ailleurs souvent d'assurer la logistique des forces engagées qui doivent se frayer un chemin à travers un territoire hostile et parfois insalubre pour les Blancs. Ainsi durant la campagne du Soudan, le général Kitchener fit construire un chemin de fer entier pour ravitailler ses troupes !

Bilan à la veille de la Première Guerre mondiale

En 1914, l'essentiel du monde est sous domination directe des puissances européennes, des USA et du Japon. Les rares États indépendants sont soit sous domination économique ou politique indirecte (c'est le cas du continent sud-américain et de la Chine), soit des États tampons maintenus libres pour éviter que deux empires coloniaux ne se retrouvent côte à côte (Siam – actuelle Thaïlande –, Perse). En Afrique, seuls l'Éthiopie (qui résiste aux Italiens en 1896) et le Libéria resteront vraiment autonomes.

Sous cette domination générale, les différences entre les méthodes de gestion des colonies sont importantes. La Grande-Bretagne, qui dispose du premier empire du globe, possède les colonies les plus riches, souvent administrées sous un régime d'association (dominion en Afrique australe et en Australie) et qui rapportent effectivement à la métropole. Les colonies françaises sont beaucoup plus pauvres (sauf peut-être l'Indochine) et peu peuplées. L'administration locale est d'ailleurs souvent assurée par des militaires qui de conquérants se transforment en pacificateurs.

Les expériences coloniales américaines (la conquête de l'Ouest) et russes (que l'on pourrait qualifier de conquête de l'Est) sont différentes dans le sens où les possessions seront directement intégrées au territoire national.

Le bilan colonial est très difficile à évaluer. En général les colonies ne rapportèrent pas grand-chose aux métropoles et elles ne profitèrent que rarement des investissements européens plus motivés par l'enrichissement des colons que par le bien-être des colonisés. La colonisation eut cependant un bilan sanitaire positif et le taux d'analphabétisation diminua largement, ce qui permit d'ailleurs la formation des futures élites locales qui, plusieurs années plus tard, allaient lutter pour l'indépendance.

1914 met un terme à l'expansion

Les historiens marxistes expliquent en partie le déclenchement du premier conflit mondial par les antagonismes exacerbées des États développés, qui, ne trouvant plus de sphère d'expansion pour leurs capitalismes nationaux, s'affrontèrent directement.

On a vu que l'attitude agressive allemande et les rivalités coloniales amplifièrent les tensions internationales mais la Première Guerre mondiale se déclencha sur des motifs bien plus complexes. L'opposition coloniale en France accusa d'ailleurs la politique d'expansion outre-mer de détourner l'effort national de « la ligne bleue des Vosges » et de la récupération des territoires perdus en 1870.

Les colonies fournirent pourtant d'importantes aides aux métropoles durant la Première Guerre mondiale : plusieurs divisions indiennes combattirent sur le front (1,5 millions d'Indiens participèrent en tout au conflit) et du côté français, 500 000 combattants étrangers se battirent dans les tranchées et des centaines de milliers d'autres vinrent remplacer dans les usines les soldats partis au front.

L'armée coloniale fournit d'ailleurs aux pays engagés, et notamment à la France, des militaires de grande valeur ayant fait leurs premières armes dans ces campagnes (Joffre, Mangin, Franchet d'Esperey, Gallieni et Gouraud ; pour ne citer que les Français).

Jérôme Discours

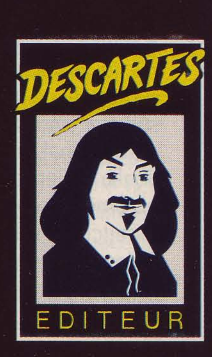
RES PUBLICA
ROMANA

Jeu d'intrigues politiques dans la Rome des Sénateurs de Scipion l'Africain à Jules César

Serez-vous à la hauteur de votre très prochain rendez-vous avec l'Antiquité ?

ALUNNI






En vrai soldat victorien, Lord Chelmsford n'envisageait pas la défaite face à des indigènes...

La guerre anglo-

La Grande-Bretagne occupant une place importante dans le hobby mondial du wargame, rien d'étonnant donc à ce que les guerres d'Afrique du Sud aient fait l'objet de plusieurs simulations.

HISTORIQUE

La guerre anglo-zouloue est sans doute l'exemple le plus extraordinaire de guerre coloniale et est resté dans l'imaginaire collectif comme un symbole. Jamais différence n'aura été plus criante entre d'une part l'armée britannique, poignée de professionnels équipés avec du matériel à la pointe du progrès et plongés dans un conflit en raison de la convoitise de l'administration coloniale, et d'autre part l'armée zouloue, nombreuse et déterminée, mais équipée de matériel d'un autre temps (sagaies et casse-têtes) ou de fusils démodés dont les guerriers ne savaient pas toujours se servir. Pourtant cette guerre, contrairement à la majorité des autres conflits coloniaux qui se résolvaient en des combats de guérilla, se livra sur de véritables champs de batailles entre deux armées constituées. C'est d'ailleurs au cours de cette campagne que l'armée britannique subit la défaite la plus cuisante de toute son histoire coloniale : Isandlwana.

Naissance d'une nation

La naissance de la nation zouloue est en elle-même une histoire extraordinaire. Au début du XIXe siècle, les Zoulous (« le peuple des cieux ») n'étaient qu'une des très nombreuses tribus ngunis qui peuplaient le Natal (la région littorale du sud-est de ce qui est aujourd'hui la République sud-africaine). Mais un homme allait tout bouleverser : Shaka.

Shaka KaSenzangakhona (1786-1828) était un homme fort complexe. Authentique génie militaire (certains historiens le qualifiant même de « Napoléon noir »), sa jeunesse difficile (fils illégitime, il vécut longtemps en exil) en fit un être violent, dévoré d'ambition et fasciné par la guerre. Dès son arrivée sur le trône en 1816, il bouleversa la conduite de la guerre de son peuple.

Jusqu'alors, la guerre entre tribus ngunis se déroulait de manière très protocolaire : rencontre sur un terrain choisi des deux camps, défis et insultes, puis quelques combats singuliers avant qu'une des deux parties ne cesse les hostilités. Shaka modifia totalement cette coutume en équipant ses hommes d'un nouvel armement de corps à corps (la sagaie courte) et en groupant ses forces en régiments (impis) organisés tactiquement en centre, ailes et réserves, pour envelopper et détruire ses adversaires.

Fortes de cette nouvelle stratégie, les armées zouloues allaient méthodiquement conquérir les tribus voisines, exterminant leurs élites et incorporant leurs hommes à un empire de plus en plus grand. En 1828, devenu très instable et meurtrier, Shaka était assassiné par ses frères, mais son œuvre était fermement établie : un vaste empire appuyé sur une armée de près de 50 000 guerriers assurés de leur invincibilité et redoutés de toutes les tribus voisines.

Cependant une nouvelle menace se profilait : les Blancs... L'arrivée des Britanniques en Afrique du Sud date des guerres napoléoniennes. En 1807, l'armée anglaise prend le contrôle de la province du Cap aux Hollandais, alliés de Napoléon. L'administration britannique se rend vite compte que pour assurer la sécurité de cette petite colonie, il lui faut pacifier les tribus xhosas (de même souche ethnique que les Zoulous) qui occupent sa frontière orientale. Au cours des neuf guerres de la frontière du Cap (ou guerres Cafres), la colonie agrandit son territoire et les limites des possessions britanniques se rapprochent de celles de l'empire zoulou. Mais une troisième partie vient se mêler à la danse : les Boers.

Descendants des premiers colons hollandais et farouchement indépendants, les Boers ont émigré vers l'intérieur des terres à l'arrivée des Britanniques, dans ce qu'ils appellent le Grand Trek (l'équivalent de la conquête de l'Ouest dans la tradition boer). Ils vont fonder les républiques du Transvall, d'Orange et du Natal, se heurtant d'ailleurs victorieusement aux Zoulous en 1838 lors de la bataille de la Rivière sanglante. Mais la Couronne a toujours considéré les Boers comme sujets britanniques et la richesse des terres colonisées l'amène en 1842 à annexer la province du Natal, puis en 1877 la République du Transvall. Dès lors les empires britannique et zoulou sont directement frontaliers.

1879 : l'année clé

En 1879 le roi zoulou s'appelle Cetshwayo. Neveu du grand Shaka, il redoute un conflit avec l'armée britannique et tente de négocier une solution pacifique. Mais sir Henry Bartle Frere, l'ambitieux haut commissaire de l'Afrique du Sud, est persuadé que la sécurité de sa colonie et de son avancement personnel dépendent de la destruction de ce formidable empire. Au mépris des directives conciliantes que Londres lui envoie, il adresse un ultimatum inacceptable au roi zoulou réclamant la dissolution de son armée et sa soumission aux lois britanniques. Cet ultimatum est évidemment rejeté par Cetshwayo : la guerre est inévitable.

Les forces en présence

L'armée britannique en Afrique du Sud est relativement peu préparée au conflit qui va suivre. Les troupes, commandées par lord Chelmsford, vétéran des guerres coloniales (Abyssinie et Inde) sont très hétérogènes : indigènes levés sur place, peu motivés et atrocement sous-équipés (un fusil pour dix hommes), unités irrégulières montées formées par des Européens qui ne connaissent pas la région et troupes impériales, très disciplinées, mais peu à leur aise dans ce genre de conflit. En tout 14 000 hommes sont mobilisés (mais moins de 4 000 réguliers et près de 6 000 auxiliaires indigènes qui se révéleront sans aucune utilité) que Chelmsford va diviser en trois colonnes mobiles pour pénétrer en territoire zoulou. La division de ses forces en trois colonnes est motivée par des impératifs de ravitaillement : le territoire zoulou est très sauvage, vallonné et souvent coupé par des rivières. Il est presque impossible d'assurer un ravitaillement efficace à une trop grosse force. Mais cette division entraîne de nombreux désavantages : les trois colonnes qui se déplaceront très lentement (moins de 5 km par jour !) seront incapables de se soutenir les unes les autres. Enfin, le manque criant de cavalerie et la méconnaissance totale du terrain sur lequel elles vont évoluer empêchera le plus souvent de repérer l'ennemi avant que celui-ci n'attaque.

En bon soldat victorien, lord Chelmsford est cependant convaincu de la supériorité de ses hommes sur les Zoulous. Il est persuadé que ces derniers ne pourront résister aux armes à feu de ses troupes et que la campagne ne sera qu'une promenade militaire. Il redoute surtout que les Zoulous évitent le combat. Sur ce point, il se trompe...

zouloue de 1879

Ce thème est en effet très populaire outre-Manche, ainsi que chez ces cousins un peu complexés des Britanniques que sont les Américains...

Les Zoulous, eux, sont bien mieux préparés au conflit. Depuis 1830 les armées du royaume ont eu le temps d'évoluer. Les dotations en armes à feu sont plus nombreuses (même si peu de guerriers savent s'en servir correctement) et les Zoulous, depuis leur guerre contre les Boers, ont une certaine connaissance des manières de combattre des Blancs. Ainsi, Cetshwayo préconise à ses guerriers de mener une guerre de guérilla et d'éviter toute rencontre avec des forces déployées et fortifiées. Mais ses généraux ne l'écouteront pas. La tradition guerrière du pays étant le combat d'annihilation, il leur sera difficile de revenir en arrière.
Les avantages les plus évidents des Zoulous restent leur connaissance du terrain et leur rapidité de déplacement (près de 60 km par jour !). A de nombreuses reprises ils mystifieront les éclaireurs anglais, en réussissant à faire déplacer discrètement des impis de plus de 20 000 hommes à quelques kilomètres seulement des cantonnements anglais.

Isandlwana

Le 11 janvier 1879, la principale colonne britannique (environ 9 000 hommes) commandée directement par lord Chelmsford, franchit la rivière Buffalo et pénètre en territoire zoulou. Après avoir laissé en arrière une compagnie du 24e régiment d'infanterie dans le poste de Rorke's Drift transformé en hôpital, elle met neuf jours pour parcourir une poignée de kilomètres et établit le camp au pied de la montagne d'Isandlwana. L'ennemi n'a toujours pas été repéré, mais les Zoulous ne sont pas loin. L'impi principal (20 000 hommes) se dirige vers cette colonne centrale pour la détruire. Impatienté par le manque d'action, Chelmsford divise ses forces : il laisse à Isandlwana une partie de ses troupes pour continuer vers Ulundi, la capitale zouloue. Le commandant d'Isandlwana, le colonel Pulleine, commet alors l'erreur de ne pas fortifier son camp. Le 22 janvier au matin les Zoulous attaquent.
Les rares survivants de la bataille décriront par la suite le désastre. On peut sans peine imaginer l'effroi des britanniques, formés en minces lignes de feu sur deux rangs qui voient déferler vers eux les masses compactes des impis Zoulous que rien ne semble pouvoir arrêter ! Dans un premier temps, les réguliers britanniques tiennent le choc. Mais très vite les munitions viennent à manquer et les troupes irrégulières commencent à céder du terrain. Les Zoulous, au cri de guerre d'*Usuthu*, se ruent alors au milieu des lignes anglaises. Au corps à corps, les Anglais n'ont aucune chance. C'est un désastre : sur les 1700 hommes du camp, il n'y aura que 400 survivants, et aucun régulier des six compagnies du 24e d'infanterie (400 hommes) ne survivra.
Du côté zoulou, la victoire est aussi sanglante. On estime à plus d'un millier le nombre de leurs morts, sans compter les blessés qui périront plus tard. Malgré la discipline de feu des Anglais, les guerriers Zoulous ont prouvé leur courage, mais ils l'ont payé très cher. Les événements de la journée ne sont cependant pas terminés.

Rorke's Drift

Deux régiments Zoulous qui n'ont pas participé à la bataille se dirigent alors vers le poste de Rorke's Drift défendu par une petite compagnie du 24e d'infanterie. Les hommes du poste ont vu les rares survivants d'Isandlwana s'enfuir, mais ont décidé de rester pour défendre l'endroit et sauver les blessés intransportables. Dès lors s'ouvre l'une des pages les plus extraordinaires de l'histoire militaire. Un combat sans merci qui, à l'instar de Camerone, restera dans la légende. Pendant toute une nuit les 150 hommes du poste résisteront aux assauts répétés de 4000 guerriers. Au matin, les Zoulous quittent le terrain en rendant hommage aux soldats blancs ; 700 hommes auront péri dans cet engagement sans conséquence stratégique, uniquement motivé par la folie ou l'héroïsme des hommes.
Après ces désastres, les Anglais sont obligés de rebrousser chemin, d'autant plus que les autres colonnes d'invasion ont échoué les unes après les autres (seule la colonne du nord a remporté une victoire à Khambula). Malgré ses erreurs, Chelmsford reste à la tête des forces britanniques et demande des renforts à Londres. La défaite entraîne alors un mouvement patriotique impressionnant. Les volontaires affluent et les régiments réguliers accourent en nombre pour venger l'honneur perdu de l'armée. La victoire zouloue aura paradoxalement contribué à sa perte. En mai, Chelmsford prépare une seconde invasion avec des forces bien plus nombreuses.
De leur côté, les Zoulous n'ont pas poursuivi leurs efforts. Alors que la route du Natal était grande ouverte, les armées se sont dispersées pour assurer les récoltes et célébrer la victoire. Mais cette victoire a été un traumatisme considérable pour les guerriers. Les Zoulous ont découvert que « le feu tue ». Les feux de volée britanniques ont brisé l'élan quasi fanatique des premières batailles. Et si les Zoulous ont récupéré de très nombreuses armes au cours de la victoire (et même un canon qui sera traîné jusqu'au kraal royal) ils ne sauront pas suffisamment s'en servir pour inquiéter les Britanniques.



Pour créer la Nation zouloue, Shaka révolutionna l'art de la guerre de son peuple.

La deuxième invasion

En mai, la deuxième invasion britannique commence. Les leçons des premiers échecs ont été apprises : chaque soir la colonne fortifie ses positions et Chelmsford crée au cours de sa progression des petits postes fortifiés qui garderont sa ligne de communication. Le nombre des cavaliers a aussi été fortement augmenté et les Zoulous ne peuvent plus échapper aux nombreuses patrouilles qui sillonnent la région. C'est d'ailleurs au cours d'une de ces patrouilles que le prince impérial Louis Napoléon (le fils de Napoléon III, aide de camp de Chelmsford) sera tué dans une embuscade (1er juin 1879).
Le 4 juillet 1879, l'armée britannique est aux portes de la capitale zouloue Ulundi. Une dernière bataille a lieu, mais les Zoulous sont battus en moins d'une demi-heure, ils ne peuvent rien contre la formidable puissance de feu des Anglais (notamment équipés de mitrailleuses Gatling) et leurs charges sont impitoyablement repoussées (6 000 victimes). Le kraal royal est alors incendié et Cetshwayo est capturé.
Les Britanniques n'annexeront pas le Zoulouland, mais le diviseront en de nombreux petits royaumes. La puissance militaire zouloue est détruite. Cetshwayo connaîtra une dernière heure de gloire en 1881 quand il sera reçu comme un chef d'État par la reine Victoria à Londres.
Le Zoulouland est aujourd'hui un État de la République sud-africaine, et les Zoulous, l'une des rares Nations africaines, jouent un rôle politique considérable dans les événements actuels du pays. L'empereur zoulou actuel (Goodwill Zwelithini) est le descendant direct de Cetshwayo.

LES SIMULATIONS DU CONFLIT

La guerre anglo-zouloue est l'un des thèmes coloniaux les plus populaires parmi les concepteurs de wargames. De nombreux jeux ont été créés et l'on en trouve pour tous les goûts. Tous les niveaux de simulation ont ainsi été abordés, mais tous ont une caractéristique commune : plutôt que d'offrir de subtiles considérations stratégiques, ils ont plutôt pris le parti de rendre l'ambiance de la guerre coloniale et d'insister sur son côté sauvage et sanglant. On ne se bat pas pour manœuvrer ou surprendre l'adversaire, mais pour tuer.

L'échelle stratégique

● **ZULU WAR** (Battleplan n° 7 (août/sept. 88), 5 pages de règles, moins de 50 pions.)

Ce jeu très simple est une excellente introduction au conflit. Pour gagner, les forces britanniques doivent pénétrer en territoire zoulou et capturer la capitale ennemie ou infliger un certain nombre de pertes aux Zoulous. Le camp zoulou doit stopper cette progression et si possible exterminer les colonnes d'invasion anglaises.

La carte représentant le Zoulouland est divisée en zones et les pions sont retournés sur la carte, ce qui empêche les joueurs de découvrir les forces adverses. Chaque pion représente une colonne anglaise ou des régiments Zoulous. Ces unités comprennent toutes un certain nombre de points de force récapitulés sur une feuille à part et qui évolue après les pertes de chaque combat.

Le combat a lieu quand les forces adverses se retrouvent dans la même zone. Le combat se résout alors sur un *display* tactique. Les Zoulous doivent s'approcher suffisamment des Anglais pour les engager au corps à corps (leur spécialité). Mais pour ce faire, il leur faut franchir plusieurs zones de feu (artillerie, Gatling, fusil) de plus en plus meurtrières. A chacune de ces zones de feu les Britanniques peuvent tirer (la puissance de feu dépend évidemment de la portée) et les Zoulous ne peuvent progresser de zone en zone que s'ils réussissent une sorte de test de moral. Ce n'est qu'en arrivant à la dernière zone de combat (corps à corps) que les Zoulous peuvent infliger des pertes aux Anglais.

Au niveau stratégique, le conflit n'est pas réellement intéressant. Il se réduit trop souvent à un affrontement assez primaire, les Zoulous essayant d'arriver au contact pour massacrer les Britanniques, ces derniers tentant de les maintenir à distance le plus longtemps possible. Le conflit prend cependant une nouvelle dimension au niveau tactique.

L'échelle tactique

● **SOLDIERS OF THE QUEEN** (Strategy & Tactics n° 95 (jan./fév. 84.)

Ce jeu, que l'on peut encore trouver d'occasion, est une création de Richard Berg, prolifique créateur, passionné des guerres coloniales. Il s'agit en fait de deux jeux : l'un sur la bataille d'Omdurman (guerre du Soudan, 1898) et l'autre, qui nous intéresse ici, sur la bataille d'Isandlwana.

Le système de jeu ne surprendra pas les joueurs de la série sur la guerre de Sécession GBACW, il est en effet relativement similaire (Richard Berg étant l'auteur des deux systèmes). Les pions sont à l'échelle de la compagnie chez les Britanniques ou représentent une centaine de Zoulous. Chaque unité est identifiée par un niveau de moral, un effectif et un armement. Le type d'armement utilisé permet de calculer la puissance de feu qui dépend à la fois de la portée du tir et de l'effectif de l'unité qui tire. La mêlée dépend essentiellement de l'effectif de l'unité qui combat.

La séquence de jeu est de type : mouvement du joueur 1, feu défensif du joueur 2 (uniquement britannique), feu offensif du joueur 1, puis mêlée. Chaque unité a aussi une valeur de moral (très élevée pour les réguliers britanniques et les guerriers Zoulous, moyenne pour les irréguliers et faible pour les troupes indigènes du camp britannique) qui intervient après les résultats du tir ou de la mêlée et qui peut faire dérouter l'unité testée ou la clouer sur place (ce qui empêche par exemple les Zoulous de progresser vers les lignes anglaises).

Les Anglais sont évidemment spécialistes du tir et peuvent espérer maintenir à distance les unités zouloues qui ne peuvent combattre qu'au corps à corps. Mais le nombre des Zoulous et la mauvaise tenue des troupes indigènes britanniques font finalement pencher la balance dans le camp des guerriers ngunis. D'autant plus que chaque unité britannique n'a qu'un certain nombre de points de munitions et que le ravitaillement dépend d'un wagon de munitions qui ne peut satisfaire à toutes les demandes.

Pour gagner, les Zoulous doivent éliminer toutes les unités régulières anglaises sans subir trop de pertes.

Le matériel de jeu est superbe et le jeu est efficace, très plaisant et assez équilibré dans ses conditions de victoire.

Les figurines

On trouve sans problèmes de magnifiques figurines 15 mm de soldats coloniaux britanniques et de Zoulous. La figurine convient particulièrement à ce type de simulation, mais ses avantages sont en partie contrebalancés par ses difficultés d'emploi (place, temps nécessaire pour peindre les figurines et créer les décors, prix...).

Les règles suivantes peuvent être utilisées :

● **The Colonial Wars** de T. J. Halsall (Newbury rules),

● **The Zulu War** de R. Tory (Tabletop games),

● **Imperial Wars** 1860-1890 (Mod games).

Pour ceux qui préfèrent les engagements plus mineurs, il existe de passionnantes règles d'escarmouches (*skirmish*) à l'échelle une figurine = un homme. On pourra alors simuler des embuscades, patrouilles et attaques de poste de manière très réaliste (la mort du prince Napoléon peut être parfaitement simulée à cette échelle).

Il est impossible ici d'expliquer en détail les spécificités de chacune de ces règles. Sachez toutefois que *Colonial Wars* et *Imperial Wars* ont pour avantage d'être utilisables pour simuler n'importe quel conflit colonial. *Zulu War* est une règle faite pour simuler la guerre des Zoulous, elle est donc bien mieux adaptée pour ce conflit. Elle propose d'ailleurs de très intéressantes règles pour simuler la campagne entière (ravitaillement, détection des forces ennemies, règles de mouvement stratégique...).

POUR EN SAVOIR PLUS

En français

— *La guerre des Zoulous* (D. Clammer), collection Des temps et des Hommes chez Rossel éditions. C'est le seul ouvrage disponible en français.

En anglais

La guerre anglo-zouloue a en revanche fasciné les auteurs anglo-saxons et les ouvrages de langue anglaise sont nombreux. On peut citer entre autres :
— *The Washing of the Spears* (D.R. Morris), superbe récit de la colonisation anglaise dans la région ;
— *The anglo-zulu war* (M. Barthop), ouvrage magnifiquement illustré.

Dans la collection Osprey

— *Elite série n° 21 et 32* sur les deux armées en présence (superbes).
— *Campaign serie n° 14* sur la guerre entière (un peu trop simplifié hélas).
— *Men at arms serie n° 212* sur les autres forces de la région qui s'opposèrent aux Anglais (passionnant).

Enfin trois films

— *Zulu*, de Richard Prebble avec Michael Caine (sur la bataille de Rorke's Drift).
— *Zulu Dawn*, de Cy Endfield avec Burt Lancaster et Peter O'Toole (sur Isandlwana).
— *Shaka Zulu* (série télévisée), sur l'histoire de Shaka : une très belle reconstitution.

L'échelle micro tactique

Cette échelle reste l'une des plus passionnantes pour simuler la guerre anglo-zouloue. Mais, en raison des effectifs employés, elle ne convient pas pour des batailles du type Isandlwana ou Ulundi, en revanche Rorke's Drift s'y prête magnifiquement. Il existe deux simulations de cette bataille, dont une sur ordinateur.

● **THE DEFENSE OF RORKE'S DRIFT** (Édité par 3W, 400 pions, 22 pages de règles.)

Ce jeu, qui a déjà fait l'objet d'une Tête d'affiche (voir CB n° 67) est le plus passionnant, mais aussi le plus compliqué de tous les jeux cités. Il simule cette terrible bataille à l'échelle un pion = un homme pour les britanniques (tous les hommes sont nommés !) et un pion = cinq hommes pour les Zoulous. La carte qui représente le poste est très belle, et il est difficile de ne pas se prendre au jeu (très meurtrier...) dès que l'on a déployé tous les pions. Ce jeu est à mon avis le meilleur de tous les jeux micro tactiques qui existent actuellement. A cette échelle, on atteint presque le jeu de rôle, et les pions perdent très vite leur qualité de carton pour se transformer en êtres vivants luttant pour leur vie.

La séquence de jeu, relativement ordinaire (mouvement anglais, mouvement zoulou, feu britannique, tir zoulou, puis mêlée) s'applique parfaitement à cette échelle.

Les règles sont extrêmement détaillées : les unités peuvent monter sur le toit des bâtiments, y mettre le feu (le toit pouvant alors s'écrouler après un certain laps de temps), les Britanniques

peuvent faire tirer leurs unités en volée (feu commandé) et les Zoulous lancer leurs sagaies ou utiliser leurs rares fusils. Chaque Anglais peut être blessé légèrement (on tire alors chaque tour pour voir si sa blessure évolue, les quelques infirmiers du camp pouvant venir le secourir) ou mortellement (dans ce cas, il est inconscient et il faudra venir le secourir pour le mettre à l'abri). Le jeu a aussi pour avantage de proposer cinq scénarios pour recréer la bataille. Dans l'un d'eux, les Britanniques ont décidé d'évacuer le poste et n'ont pas fait élever les remparts lorsque les Zoulous attaquent ! Ce scénario, cauchemardesque pour les Anglais, est particulièrement intéressant pour les Zoulous qui ne manqueront pas de massacrer les malheureux avant qu'ils aient pu évacuer leurs blessés. Un autre scénario permet à l'Anglais de construire ses remparts comme il l'entend. Le joueur peut alors faire son propre poste avec le matériel historique et décider de défendre par exemple un périmètre plus petit, quitte à laisser les blessés à leur triste sort dans l'hôpital...
Les conditions de victoire sont relativement les mêmes que pour les autres jeux cités plus haut : il s'agit d'une comparaison de pertes entre les deux camps. Les Zoulous peuvent en plus gagner quelques points en capturant des objectifs. Le jeu s'arrête quand les pertes zouloues sont trop lourdes, quand il n'y a plus de Britanniques (!) ou quand la nuit est trop sombre pour que le combat continue.
En bref, il s'agit d'une simulation superbe et terrible. Les joueurs trouveront aussi, dans la même boîte, une simulation stratégique de la guerre anglo-boer (moins bien réussie, hélas !).

● **RORKE'S DRIFT** (Jeu pour ordinateur édité par Plato, disponible sur Amiga et Atari.)
Ce jeu est assez similaire au précédent mais avec l'avantage indéniable d'être géré par ordinateur. Le graphique est intéressant (même si les personnages sont un peu caricaturaux) et il est possible de donner des ordres individuels à chaque homme. Une fois les ordres donnés, les troupes se déplacent comme dans un dessin animé : elles rejoignent leur poste en courant ou en marchant et combattent réellement au corps à corps.
Le jeu présente néanmoins quelques défauts : il est d'abord impossible de jouer les Zoulous. Ensuite, la perspective en 3D est un peu déroutante, et il est parfois difficile de bien situer ses hommes ou de comprendre tout ce qu'il se passe (certains soldats ont ainsi la malheureuse idée de disparaître derrière les murs de l'hôpital, il est particulièrement difficile de récupérer ces « déserteurs »).
Il de plus impossible de se battre dans l'hôpital, alors que le combat qui s'y déroula fut des plus dramatiques. Enfin, le jeu est très long et assez répétitif. Il s'agit néanmoins d'une bonne idée, et on peut imaginer que dans quelques années les wargames sur micro-ordinateurs ouvriront des perspectives impossibles aux jeux sur carte (il est dommage que trop de jeux actuels sur micro ne fassent que transposer des jeux sur carte à l'écran, sans proposer d'idées originales).

Voilà, vous avez le choix. Il ne vous reste plus qu'à obéir aux derniers ordres lancés par les officiers anglais à Isandlwana : « Fixez les baïonnettes et mourez comme les soldats britanniques savent le faire... »

Jérôme Discours

Des Zoulous pour Charges

Une armée pour Charges, en 25 mm et pas cher, efficace, colorée, peinte en un tour de main, facile à jouer, disposant de sources en français, croyez-vous que cela existe ? Et oui, il s'agit tout simplement des Zoulous !

Le joueur tenté par Charges s'interroge souvent à propos du coût en temps et en argent que représente la constitution d'une armée. Voici, à travers mon humble expérience, une manière de contourner le problème. Cette armée qui m'a coûté environ 250 F, je l'ai peinte en deux soirées de trois à quatre heures chacune, et elle m'a permis de figurer honorablement tant dans des parties amicales qu'en compétition.

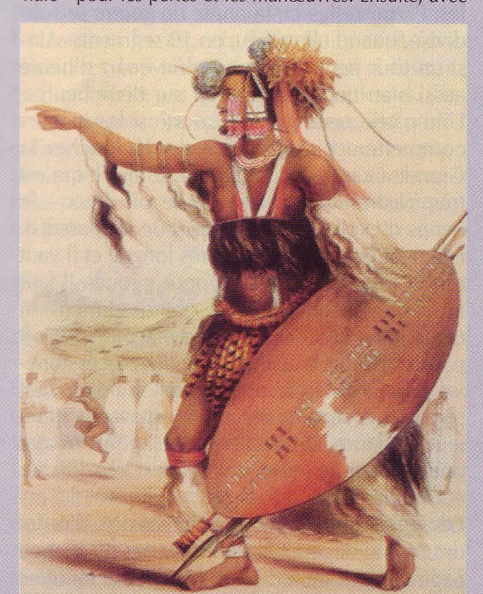
Les Zoulous, apparus au XIXe siècle, sont-ils une armée utilisable avec Charges ?
Oui, puisque nous disposons d'excellents témoignages sur plusieurs guerres conduites entre 1800 et 1822, date du premier contact avec l'homme blanc et ses armes à feu.

Comment rassembler deux cents figurines pour moins de 300 F ?
Tout simplement en achetant des figurines en plastique Esci. Il faut une dizaine de boites à 15 F pour constituer une belle armée. Une vingtaine de boites permet de constituer des régiments plus homogènes quant aux figurines (c'est plus joli). Chaque boite contient quelques hommes équipés d'armes à feu, que l'on peut mettre de côté pour jouer des scénarios de l'époque coloniale.

Comment les organiser ?
Une solution intéressante est de doubler le nombre d'unités en ramenant leurs effectifs à 8 à 10 figurines ; on gagne en souplesse mais on perd le facteur de masse, souvent bien utile vu le faible armement de base. Cette option, qui se justifie historiquement par la présence au sein de chaque régiment de deux « ailes », n'est donc pas à conseiller aux débutants.

Comment ne pas passer un an à les peindre ?
De base les figurines sont moulées dans un plastique brun-chocolat qui fait une peau très vraisemblable. Il ne vous reste plus qu'à peindre, avec une peinture bien sèche, les coiffures et les pagnes, plus quelques ornements, et les boucliers, qui sont uniformes pour chaque régiment. Il suffit de quatre couleurs : noir, blanc et roux pour les boucliers et les accessoires en fourrure, cuir pour les pagnes et les serre-têtes. Les plus raffinés peuvent faire des serre-têtes de couleur léopard pour certains régiments, mais ça n'a rien d'obligatoire !
Faites un plan de peinture en dessinant à l'avance les uniformes de chaque régiment, et faites-les à la chaîne. Vous verrez, avec une peinture pas trop liquide et si vous avez laisser tremper vos figurines une nuit durant dans de l'eau et du liquide vaisselle, ça va à une vitesse prodigieuse, même pour un peintre très maladroit. Peignez les boucliers sur la grappe avant de les détacher, c'est beaucoup plus facile. Vous pouvez aussi socler les figurines avant de les peindre, ce qui donne plus de confort pour les tenir.

Comment les socler en quelques minutes ?
Chez votre papetier habituel achetez une planche de carton Canson de 0,8 à 1 mm d'épaisseur environ, l'une des faces est blanche, l'autre de couleur que vous choisirez dans des teintes vertes ou brunes. Avec une règle et une équerre, tracez sur la face blanche les contours de vos socles. Faites des socles multiples (frontage 6 cm, profondeur 2 cm pour les MI, 3 cm pour les LMI et LI) pour les trois quarts de l'unité, le reste servant de « monnaie » pour les pertes et les manœuvres. Ensuite, avec règle et cutter ou ciseaux forts, il ne reste plus qu'à découper les socles puis à coller dessus les figurines.


Les Zoulous : une armée facile à peindre.

Comment les jouer ?
Historiquement tout simplement ! C'est encore le plus efficace. Les trois régiments de MI Reg B forment le centre de votre ligne, flanqués de chaque côté par les LMI, à qui l'on donnera de préférence la mission de nettoyer les terrains difficiles. Les deux régiments de A en ordre serré sont votre réserve, gardez-les à la main du général, en deuxième ligne pour boucher un trou, faire face à un débordement, exploiter une rupture dans le dispositif ennemi ou, au pire, menacer les troupes poursuivant vos propres déroutes. Dans tous les cas, ne vous découragez jamais, le seul atout de ces féroces guerriers est leur moral. Il est tout à fait normal qu'ils perdent certains combats, les sous-généraux sont là pour les ramener au combat.

Peut-on gagner avec cette armée ?
Certainement ! L'absence de cuirasses, de chevaux et d'armes de jet à longue portée oblige à se concentrer sur la manœuvre (tout le monde est régulier) et sur le moral pour l'emporter. Bien sûr, le but est de provoquer et d'exploiter les erreurs de l'adversaire car il sera rarement question de se jeter sur lui bille en tête dans n'importe quelles conditions. Contre la cavalerie, il faut se débrouiller pour qu'au moins une unité bénéficie d'une charge impétueuse sans être désorganisée, et donc rejoigne la mêlée soit une fois la cavalerie arrêtée, soit avant qu'elle ait pu prendre son élan. Contre les modèles : courage, fuyons ! Au mieux on peut essayer de les épingler à l'arrêt ou sur les flancs, mais pas de charges sacrificielles car le bonus du coup dans le dos infligé aux sacrifiés suffira largement aux modèles pour tenir la mêlée suivante. Contre l'infanterie plus lourde, harcelez, harcelez, il en restera toujours quelque chose ! A force de vous poursuivre, l'ennemi distendra ses lignes, ce sera le moment de l'assaillir, au moment où il rallie, de préférence. Contre une infanterie égale, allez-y franchement !

Dernier truc : utilisez au maximum vos sous-généraux et vos signaux, ayez toujours grâce à eux une réaction d'avance sur l'adversaire. Vos sous-généraux décideront des charges impétueuses et du ralliement des déroutes, vous apprendrez vite comment les placer pour les utiliser au mieux sans leur faire prendre trop de risques.

Philippe Bondurand


D'après une illustration extraite de Rorke's Drift de James W Bancroft.

Pax Britannica

Après les wargames à l'échelon tactique qui voient la confrontation entre des armées modernes et des peuples n'ayant pas bénéficié de la révolution technologique, place aux affrontements planétaires entre gangsters civilisés désireux de se partager le gâteau mondial !
Pax Britannica est considéré comme l'un des meilleurs jeux d'alliance et de diplomatie…

L'épopée de l'impérialisme

Connaissez-vous Fachoda ? Cette bourgade du Soudan sur le Nil devint brusquement célèbre le 19 septembre 1898. La mission française du commandant Marchand venait de la conquérir sur les Mahdistes (fondamentalistes soudanais, également appelés derviches) depuis le 22 juillet et entreprenait de monter la canonnière *le Faidherbe* qui avait été transportée en pièces détachées sur des milliers de kilomètres par des porteurs noirs (la chaudière pesait à elle seule plus d'une tonne). Mais ce jour-là les Français virent arriver le général anglais Kitchener avec une flottille. Ce dernier exigeait au nom du gouvernement de Sa Majesté que les Français évacuent Fachoda, renonçant du même coup à tracer la route ouest-est à travers l'Afrique, du Congo à Djibouti. Quand la presse des deux puissances eut connaissance de l'incident, ce fut un déchaînement de passion nationaliste. On se mit à évoquer le fantôme de Jeanne d'Arc de ce côté de la Manche, et celui de l'amiral Nelson de l'autre ; il en allait de l'honneur de la Patrie, et l'on était au bord de la guerre pour quelques millions de kilomètres carré de désert.
Les historiens appellent cette époque l'âge de l'impérialisme, et cette anecdote résume bien l'esprit et le thème de Pax Britannica. C'était en effet le temps où les Nations du monde « civilisé », c'est-à-dire d'Europe, prenaient sur leurs épaules le « fardeau de l'homme blanc » célébré par Rudyard Kipling, dont l'auteur du jeu semble être un fan. Il fallait massacrer au passage quelques indigènes récalcitrants aux bienfaits de la civilisation, mais grâce à des héros comme Marchand, Lamy, Gentil, Galliéni et autres, trois générations de petits Africains ont récité consciencieusement « nos ancêtres les Gaulois »…

Présentation technique

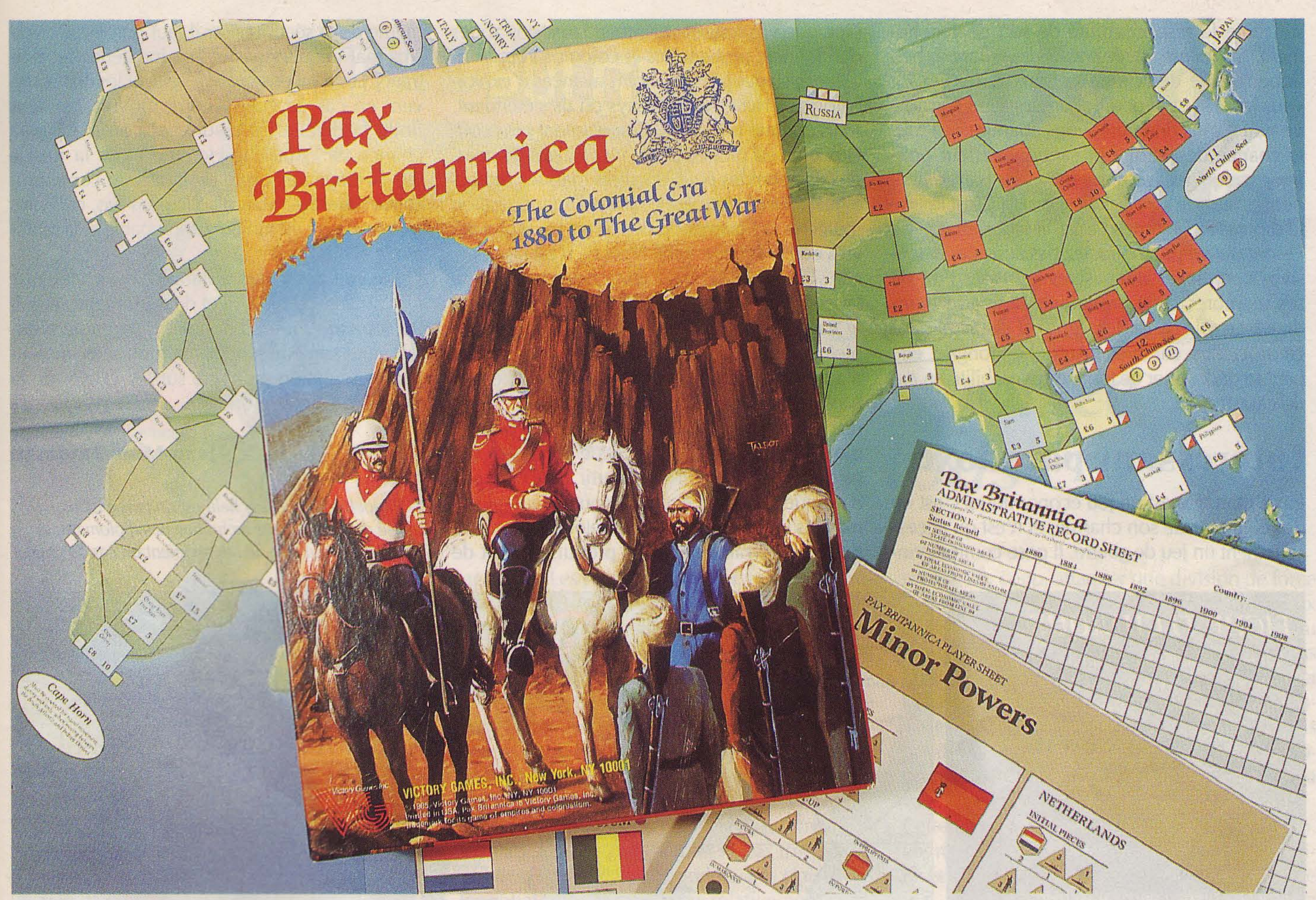
Il existe un jeu de simulation sur cette période passionnante. C'est un Américain qui l'a fait, Greg Costikyan, et il a été édité par la fameuse firme Victory Games. C'est déjà un repère car cette société s'est en effet spécialisée dans les simulations grandioses et bien réalisées, et la boîte ne déçoit pas l'amateur, avec ses 666 pions (sic) et son matériel superbe ; on regrette simplement que les cartes soient en carton souple…
La carte est immense (deux fois 86x52 cm) et superbe, on y voit la planète déployée en cercle autour du pôle Nord. Les zones de jeu sont représentées par des cases abstraites de couleur reliées par des routes pour les cases terrestres (carrées) et par des codes couleur pour les espaces océaniques (ovales).
Le jeu commence en 1880 et chaque tour dure quatre ans. La durée de jeu n'excède pas 10 tours et la partie s'arrête en 1920 ou au déclenchement de la Première Guerre mondiale, selon ce qui survient en premier. En effet, le déclenchement de la Grande Guerre est le résultat des tensions entre les joueurs, pour les questions coloniales.
Un tour se divise en 12 phases de durée variable dont certaines ne sont d'ailleurs qu'optionnelles. Parmi celles-ci, la phase de guerre se subdivise, quand elle a lieu, en 10 segments. Ainsi un tour peut ne durer qu'un quart d'heure aussi bien qu'il peut s'étirer sur deux heures. Une partie peut être très courte si les joueurs commettent l'imprudence de déclencher la Grande Guerre dès le premier tour (ce qui est très frustrant après une heure ou deux – le temps d'expliquer les règles – de préparatifs). Elle peut être au contraire très longue et il vaut mieux réserver la journée pour y jouer. Il faut aussi prévoir une table de grande dimension car le jeu prend beaucoup de place, et prévoir pas mal de place autour, voire des pièces annexes pour négocier tranquillement. Car il ne faut pas s'y tromper, Pax Britannica est avant tout un jeu d'alliance, et il faut être au moins quatre pour y jouer (le jeu en solitaire est très difficile et fastidieux).
Les règles sont claires et données dans l'ordre des phases de jeu. On trouve au bas de chaque page impaire un index de 57 termes clés avec la page à laquelle se référer dans le livret pour trouver le point de règle intéressant ; c'est une très bonne idée.

Répartition des rôles

Chaque joueur représente une des principales puissances impérialistes de l'époque, les quatre premiers prennent la Grande-Bretagne, la France, l'Allemagne – à laquelle est aussi confiée la défense des intérêts de l'Autriche-Hongrie – et les États-Unis. Le cinquième joueur prend le Japon, le sixième la Russie et le dernier l'Italie. L'Espagne, le Portugal, les Pays-Bas et la Belgique sont aussi des « puissances mineures » qui viennent en plus des trois précédentes si personne ne les joue. Ainsi il y a toujours douze puissances concurrentes pour se lancer à la conquête des parties du monde qui ne sont pas déjà assujetties (pour l'essentiel par la Grande-Bretagne) en 1880.
Le but du jeu est d'avoir le plus de points de victoire (PV) au moment où le jeu s'arrête. Ces PV s'acquièrent en étendant son empire colonial, son influence et ses intérêts commerciaux au mieux et si possible dans des régions riches, ou en réalisant des objectifs politiques spécifiques à chaque Nation, ou encore en les achetant en fin de tour.

Une phase originale

Le tour commence par le tirage des événements aléatoires et l'activité des puissances mineures. Les joueurs font ensuite leurs comptes. C'est très facile…
Les comptes terminés commence la séquence la plus intéressante du jeu, la phase de « mouvement et d'ajustement des marqueurs ». Tout le jeu tient dans cette phase. Certains se laissent surprendre par ce qu'elle implique : tout le monde agit simultanément, il n'y a aucune règle, chacun peut librement acheter des forces ou des marqueurs de statut, de contrôle, ce qui demande des armées pour mater les indigènes, ou de simple influence. Chacun est libre, s'il en a les moyens, d'intervenir là où vient juste d'agir un concurrent, pour lui disputer le contrôle de la zone ou simplement pour amener à un marchandage.
Certains adorent ce style de jeu et les parties que j'ai faites montrent que les joueurs français vivent cette phase avec passion, d'autres, dont cer-



taines sommités américaines, détestent et soupirent après quelque structure. Pour ceux-là, je suggère de faire un tour de table en commençant par la Grande-Bretagne et en finissant par l'Italie. Chaque joueur doit alors faire une action, acheter des troupes ou un marqueur de statut et le placer, ou passer la main, auquel cas il est exclu du tour de table et ne pourra plus rien faire de cette phase pour le tour en cours. Enfin, quand chacun aura épuisé ses actions, on procédera aux mouvements de troupes avant de passer à la phase suivante. C'est un moyen de mettre un peu d'ordre dans une phase qui risque autrement d'être chaotique, mais le système original a son charme et peut économiser une longue phase diplomatique préalable, on négocie « à chaud » en réaction directe à l'événement, tandis que le second système requiert des conciliabules entre les joueurs avant de révéler son action au grand jour, ce qui est tout compte fait plus conforme à l'esprit de l'époque ; après tout la TV par satellite n'existait pas encore !

L'art du compromis

Quand tout le monde a joué, on résout les combats puis on ajuste les marqueurs à leur résultat. C'est là qu'apparaissent les *casus belli* (1) qui sont indispensables à toute déclaration de guerre. Le XIXe siècle est une époque très formaliste et la guerre d'agression n'existe pas, il faut un bon prétexte pour déclarer une guerre en bonne et due forme. Un casus belli apparaît lorsque deux ou plusieurs puissances tentent de prendre le contrôle d'une même région ; il convient alors de négocier des réductions de statuts pour réduire le conflit. Un joueur peut aussi en appeler au Congrès de l'Europe où la négociation se fera avec toutes les autres puissances et dont les décisions ont force de loi. La guerre n'intervient qu'en dernier ressort, si aucun accord n'a été trouvé. Une guerre est dangereuse car elle peut déraper et provoquer la Grande Guerre, c'est-à-dire la fin du jeu, et les deux pays responsables – le premier agresseur et celui qui a fait basculer la guerre dans le conflit généralisé – sont lourdement pénalisés en PV.

Pax Britannica est un jeu stratégique qui met l'accent sur les aspects diplomatiques et économiques, le système de combat est si abstrait qu'il ne mérite pas que je m'étende dessus. On notera néanmoins que la logistique est particulièrement importante et que la guerre est perdue si les lignes de communication sont coupées par le blocus adverse ; c'est pour cela que les flottes sont importantes.

Quelques détails à régler

Pax Britannica est un jeu unique en son genre et qui présente un très grand intérêt. Mais il faut d'abord surmonter quelques problèmes. La table de combat oublie de préciser ce que l'on fait lorsqu'un combat oppose deux armées de force strictement égale et que l'on obtient le résultat 1/2 échange. Je suggère que l'on retire la moitié de chaque armée au moins, le vainqueur étant celui auquel il reste le plus de forces (car on ne fractionne pas les pions), ou bien il est tiré au sort.

Autre problème, l'établissement d'un codominion est l'un des points les plus avantageux des règles mais aussi l'un des plus mal interprétés : seul un Congrès de l'Europe ou l'issue d'une guerre peut permettre d'établir un codominion. Enfin le principal problème tient aux PV. L'achat de PV est très avantageux pour l'Italie et les petits pays qui ont un diviseur très faible contrairement aux grands. Mais le pire est à la fin car les diviseurs sont mal répartis, ainsi l'Italie peut gagner sans pratiquement rien faire... Mon avis est qu'il vaut simplement mieux jouer à six, car le Japon et la Russie sont moins favorisés par leur diviseur de 3 (l'Italie a 2).

Ces problèmes résolus, le système de jeu est parfaitement huilé et très fluide grâce à des aides de jeu très bien faites.

Attention aux extrêmes

Les négociations constituant le cœur de l'intérêt même du jeu, on peut craindre deux extrêmes. D'un côté un groupe de joueurs paisibles se concentrant sur une gestion personnelle de leur expansion. La partie perd alors de son piquant, et ceux qui jouent la Grande-Bretagne, la France et l'Allemagne sont assurés de perdre s'ils ne barrent pas la route aux autres puissances qui ont besoin d'empires beaucoup moins vastes pour gagner autant de PV qu'eux. De l'autre, des joueurs surexcités et belliqueux qui jouent un jeu « hitlérien ». La Grande Guerre est assurée et leurs partenaires devront être particulièrement prudents pour leur faire endos- ▷

ser toute la responsabilité de son déclenchement. De même, gardez-vous des alliances belliqueuses de deux joueurs sans scrupules. Si vous les laissez dépouiller un troisième larron – un naïf – sans rien faire, vous abandonnez toute chance de victoire et cautionnez leur politique, ce qui fera sombrer toutes les parties ultérieures dans le pire chaos guerrier. C'est là que la diplomatie s'impose et qu'il faut s'attacher à l'esprit du temps, contractez des alliances défensives complexes dissuasives (agresser l'un de ses membres c'est provoquer la guerre mondiale). Le rôle de l'Allemagne est essentiel dans ce processus, car avec l'Autriche-Hongrie, elle peut se dédouaner de toute responsabilité en cas de catastrophe...

Intéressant paradoxe

Pax Britannica est un jeu économique, c'est un des éléments de son charme, et n'est qu'accessoirement un jeu de guerre. Il pose comme principe que vos intérêts commerciaux, vos zones d'influence, protectorats et colonies, représentent des stades plus ou moins avancés d'exploitation des richesses des pays où ils s'étendent. Mais comme un contrôle est d'autant plus coûteux qu'il est plus étroit, ce ne sont pas les colonies qui sont les plus rentables mais les protectorats qui maintiennent en place l'administration indigène, à l'exception des terres les plus pauvres où l'influence suffit. Mais ce n'est pas tout ; car si la rentabilité est une chose importante (aisée à calculer car vos fiches d'aides de jeu font le calcul pour vous), elle ne correspond pas pleinement aux points de victoire, qui sont eux d'autant plus élevés que le contrôle est étroit. Ainsi le but du jeu va contre son moyen... intéressant paradoxe. A celui-ci s'ajoute le problème des dépenses militaires et de l'entretien des garnisons lointaines. Il faut nourrir toute cette soldatesque fainéante et cela ampute d'autant vos moyens sans rien produire en retour... Rien produire ? Pas vraiment car ils produisent tout de même de la sécurité, car il faut penser aux voi sins mal intentionnés et aux indigènes récalci trants. Les armées servent à cela, et les flottes ser vent en cas de guerre entre joueurs car san flotte la défaite est assurée si l'on n'a pas l chance de l'Autriche-Hongrie et de la Russi qui ne dépendent que de lignes de communi cation terrestres. Mais n'anticipons pas, car aprè tout, la guerre est toujours improbable et la diplo matie sert à l'éviter...

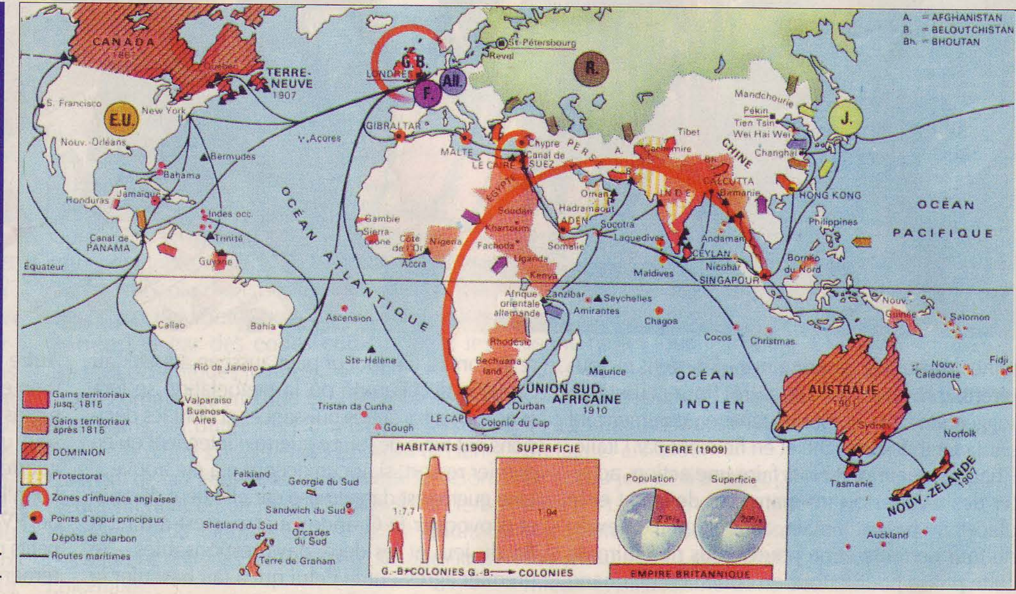
On le voit donc, Pax Britannica est un jeu qu tout amateur d'histoire et de diplomatie se doi de connaître, il rend honneur à la haute répu tation de son éditeur et est à mon sens la meil leure simulation existante sur les causes de l Première Guerre mondiale.

Jean-Marc Zaninett

1) Rappelons que casus belli est un terme latin utilisé dans le langage technique des diplomates et des juristes, qui signifie littéralement un cas de guerre

FICHE TECHNIQUE

Wargame stratégique et diplomatique
Editeur : Victory Games INC, 1985.
Thème : l'ère coloniale de 1880 à la Grande Guerre.
Matériel (beau) : 2 grandes cartes, 666 pions, dés, 8 fiches d'aides de jeu, 1 bloc de feuilles de gestion, 1 livret de règles de 32 pages (en anglais).
Nombre de joueurs : de 4 à 7 joueurs.
Complexité : élevée.
Echelle : 1 pion couvre aussi bien la garnison que l'armée, la canonnière que l'armada. Le jeu se joue sur toute la planète. Un tour représente 4 ans.
Durée de jeu : très variable, prévoir 8 à 10 heures au plus.
Commentaire : jeu très interactif et vivant.



L'empire britannique jusqu'en 1914.
Illustration extraite de l'Atlas historique, Stock. Droits réservés.

QUELQUES CONSEILS DE JEU

Règles générales

On peut diviser les joueurs en deux groupes : le club des grands – Grande-Bretagne, France et Allemagne – et celui des puissances mineures. Ayant de forts diviseurs, les membres du premier groupe doivent s'étendre beaucoup, donc limiter l'expansion des petites puissances et faire preuve d'intransigeance diplomatique. Si la partie connaît une fin prématurée et que la responsabilité ne peut lui être imputée, la Grande-Bretagne gagne à coup sûr (jusqu'au tour 4). Aussi sera-t-elle tentée d'avoir une diplomatie agressive en début de partie et la France et l'Allemagne devront, soit collaborer à cette politique, soit former des réseaux d'alliance défensive pour dissuader la Grande-Bretagne de s'attaquer à leurs intérêts. La France est plus portée vers la collaboration car son diviseur est aussi très fort. L'Allemagne est la mieux placée pour résister.

Les autres puissances à petit diviseur ont au contraire intérêt à pousser la partie à son terme de 10 tours. C'est leur meilleure chance de victoire. Elles gagnent donc à un jeu paisible et à éviter les conflits au prix, s'il le faut, de quelques concessions.

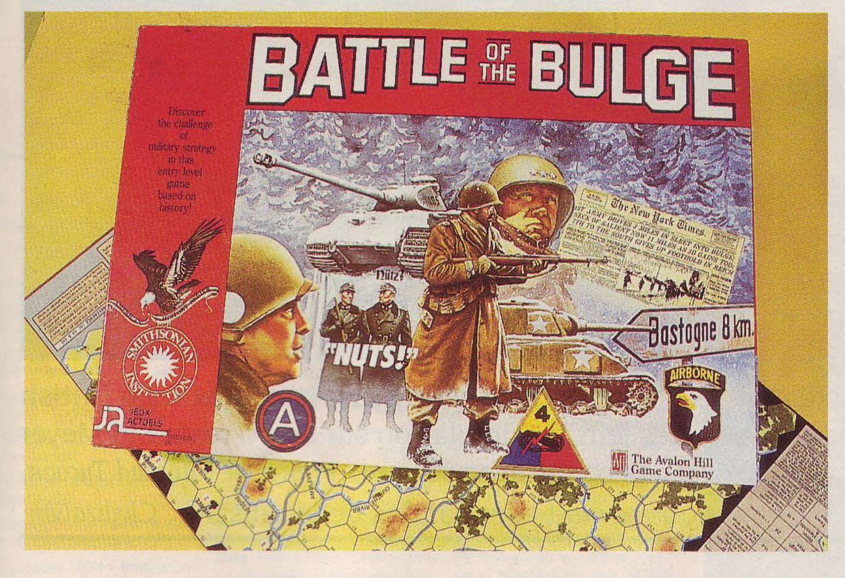
Le principe d'économie gouverne la meilleure politique d'expansion si l'on veut maximiser ses gains. L'idéal est de procéder par étapes : intérêts commerciaux, puis influence, puis protectorat, puis colonies à l'approche de la fin de partie (prévisible quand l'indicateur de tension européenne dépasse 75 %). Mais cela suscite deux problèmes. Certaines régions clés, dont le Congo, le Tanganyika et l'Egypte, ne souffrent pas de délai pour être contrôlées, aussi les grands doivent-ils s'y établir au plus vite. Ensuite, si vous vous implantez aussi progressivement, vous risquez de vous voir souffler la place par un concurrent sans scrupule.

Lorsqu'un de vos adversaires s'implante dans une zone que vous convoitez particulièrement, n'hésitez pas à y placer immédiatement un marqueur d'influence pour contester sa présence et obtenir au moins l'ouverture de négociations avant que la région ne passe irrémédiablement hors de votre portée. Dans cette optique, la guerre est une hypothèse diplomatique plus qu'un impératif, mais n'oubliez pas que si vous engagez une épreuve de force, vous devez avoir les moyens de vos arguments : *si vis pacem, para bellum...*

A propos des pays

- La Grande-Bretagne: impérialisme prépondérant en début de partie. Evitez de la jouer si vous êtes inexpérimenté ou fâché avec les chiffres, car c'est la gestion la plus complexe. Mélangez intransigeance et souplesse, évitez de vous mettre à dos les États-Unis qui sont à terme votre adversaire le plus dangereux en cas de conflit, mais pas les pires en termes de victoire. Attention à l'expansion japonaise et italienne. Gare à la menace russe si cette puissance s'installe aux portes de l'Inde (casus belli automatique) car la Russie est le seul adversaire invulnérable au blocus naval, votre arme favorite. La devise de l'amirauté était Two Power Standard, veillez à conserver cette avance dans vos armements navals.
- La France: vous pouvez facilement vous entendre avec la Grande-Bretagne pour vous partager l'Afrique et en verrouiller l'accès aux petites puissances, mais ne négligez pas le reste du monde. Ne cherchez pas à ouvrir une route est-ouest à travers l'Afrique à n'importe quel prix. Attention à la gestion, si vous n'êtes pas rigoureux, votre impérialisme dépensier vous privera de grands moyens d'action.
- L'Allemagne: soyez dynamique, recherchez l'amitié de la France et gardez-vous d'une guerre prématurée. Méfiez-vous des Italiens. Optimisez aussi l'Autriche.
- Les États-Unis: vous progressez à long terme, calmez donc le jeu diplomatique et faîtes des investissements progressifs, n'oubliez pas que le Pacifique est l'océan de l'avenir et que la Chine doit rester indépendante.
- Le Japon: cherchez un allié pour dépecer la Chine si possible, méfiez-vous des Anglo-saxons, vos plus redoutables adversaires.
- La Russie: guettez une occasion de sortir de votre isolat stratégique.
- L'Italie: vu ce qui précède, je n'ai pas de conseils particuliers à donner à d'éventuels joueurs italiens.

FICHE-JEU



Battle of the Bulge

Les Ardennes à la portée de tous

La mode est aux wargames simples : les *First Battle* de GDW, les jeux de TSR (non dérivés de SPI), et la série *American History* d'Avalon Hill. C'est dans cette dernière que vient de paraître une nouvelle version d'un très grand classique : la bataille des Ardennes. Dans sa catégorie « poids plume », le jeu mérite une bonne note.

Un nom ancien, un jeu tout neuf

Si vous êtes un vieux routard du wargame, si vous avez le goût et surtout le temps de vous plonger dans un jeu raffiné permettant une simulation poussée, aucun doute : la bataille des Ardennes, pour vous, c'est *Hitler's Last Gamble* (3W), malgré sa vilaine carte. Mais si vous débutez, si vous êtes un rôliste désireux de découvrir à quoi jouent les cousins wargameurs, ou si vous n'avez pas beaucoup de temps mais que vous n'avez pas envie de vous contenter d'une partie de dominos, alors, pour simuler la bataille des Ardennes, il n'est pas ridicule de jouer à *Battle of the Bulge*. Ce titre remonte aux premiers temps du wargame, mais le contenu de la nouvelle boîte n'a rien à voir avec la pièce de musée conservée depuis quinze ans dans les coffres des collectionneurs.
Tout ou presque a été mis en œuvre pour rendre le jeu attrayant pour un novice. La boîte, illustrée d'une mosaïque de scènes typiques, fait très affiche de cinéma. La carte en couleurs, montée sur carton, n'est pas grande, mais très agréable. Les pions et marqueurs sont au nombre de 200, dont seulement 110 pions proprement dits. Ces derniers représentent des divisions (pions de 16 mm de côté) ou des régiments (pions de 12 mm de côté). Deux petits reproches : des silhouettes de blindés auraient été les bienvenues (plutôt que les sempiternels symboles Otan), et il n'y a pas de casier à pions. Les règles de base occupent un feuillet recto verso de 21 x 35 cm, et qui n'est même pas écrit petit. Le livret de règles avancées (qui, même si l'on additionne tout, ne pèsent pas trop lourd) contient également un historique très clair et des informations concises mais relativement complètes sur l'organisation et les armes des Alliés et des Allemands fin 1944, illustrations à l'appui.

De Gettysburg à Bastogne

Les règles, justement, sont bien conçues, sans imprécisions ouvrant la voie aux contestations. Curieusement, elles sont très proches de celles de *Gettysburg*, autre jeu de la série *American History*, lui aussi placé sous le patronage de la Smithsonian Institution, le célèbre institut privé américain.
Le mouvement est peu freiné par les zones de contrôle : +1 point de mouvement pour entrer dans un hex. de ZdC (attention : l'aide de jeu dans un coin de la carte indique « pour entrer et pour sortir », c'est inexact). Une unité mécanisée qui ne combat pas peut utiliser deux fois son potentiel de mouvement, et trois fois si elle ne passe pas en ZdC adverse. Tout empilement est interdit, sauf entre unités parentes (d'une même division). Le tout donne un jeu très fluide.
Le point le plus bizarre et le plus contestable des règles se trouve au chapitre Combat. En effet, il n'y a pas de table des combats. Tout se joue en additionnant pour chaque adversaire la force des unités, les modificateurs liés au terrain et le résultat d'un dé 10. Plus l'écart entre les deux totaux est grand, plus le perdant déguste : un pas de pertes, deux pas de pertes (les divisions ont quatre pas de pertes)... En revanche, reculer en zone de contrôle adverse n'entraîne aucune pénalité. La faille ? Il est interdit au total Force des unités + Modificateurs du terrain de dépasser 10. Du coup, attaquer une division de force 5 avec deux unités équivalentes, c'est mieux qu'avec une seule, mais avec trois, quatre ou trente-six, cela n'apporte rien de plus ! Dans tous les cas, si le défenseur fait un bon dé et l'attaquant un mauvais (ce sont des dés 10, souvenez-vous !), le défenseur gagne ! Je ne crois pas dénaturer le jeu en vous conseillant de supprimer cette règle (4b7). Un peu de hasard, ça va ; trop, adieu la simulation !
Cette étrangeté mise à part, tout se passe bien. Les règles d'exploitation sont bonnes : les mécanisés vainqueurs peuvent bouger une deuxième fois, et attaquer à nouveau leur victime. Il y a tout ce qu'il faut de règles avancées « chrome » pour donner du brillant au jeu : commandos allemands, retranchements, dépôts de carburant, appui aérien... La règle de ravitaillement est classique, simple et efficiente. Et il y a la traditionnelle règle sur le manque de carburant des Allemands : pour « activer » une unité, le joueur Allemand doit dépenser un certain nombre de points de carburant...
Au total, Avalon Hill a réussi un jeu sympathique, auquel un débutant peut jouer sans difficultés après de brèves explications, tandis que même un joueur chevronné peut y trouver plaisir. N'en doutons pas, ce type de jeu est appelé à se développer de plus en plus, et c'est, je crois, une très bonne chose pour la santé du wargame.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Battle of the Bulge (nouvelle édition totalement originale) est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.
Sujet : la bataille des Ardennes en décembre 1944.
Échelle : un pion = une division ou un régiment, un tour = un jour.
Matériel : une carte en couleurs cartonnée de 55 x 35 cm, 200 pions et marqueurs, deux fiches d'aides de jeu, deux dés 10.
Complexité : faible. Règles de base ultracourtes, auxquelles s'ajoute un manuel très clair de règles avancées et de commentaires historiques.

Ludotique

Civilization



Il est vrai que le concept de « créateur vedette » dans le milieu de l'informatique n'est pas très répandu. Tout le monde connaît par exemple l'excellent jeu *Lemmings*, mais combien pourraient dire le nom de son auteur ? Il y a bien Sir Tech (auteur de la série des *Wizardry*) et Lord British (auteur de la série des *Ultima*) mais la grande vedette des jeux de simulation sur micro reste Sid Meyer qui a frappé deux grands coups avec ses jeux *Pirates* et *Railroad Tycoon*. Il nous revient avec sa plus belle réussite : *Civilization*.

Le cousin informatique

Bien que ce jeu ne soit pas la copie conforme du jeu de plateau du même nom (édité par Avalon Hill), il existe des similitudes qui laissent à penser que Sid Meyer est un fervent amateur de ce type de jeu (*Pirates* ressemblait aussi à *BlackBeard* et *Railroad Tycoon* à *1830*, tous deux édités par Avalon Hill).

Le principe de jeu est de créer et de développer une civilisation qui devra, pour prouver à tous sa puissance, être la première à coloniser une autre planète. Mais le chemin est long, et c'est seulement après de nombreuses heures de jeu que le souverain que vous représentez sera à même de conquérir les étoiles.

Le plumage

Côté présentation, le jeu tournant sur PC a droit à des graphismes très moyens (voire grotesques). Les sons sont presque aussi mauvais. Les polices de caractères sont tout justes dignes du premier Oric Atmos venu, faisant triste mine à côté de celles des autres machines moins chères et plus performantes. En résumé, on est loin des Amiga et Macintosh. Mais *Civilization* n'existe pas encore pour ces machines. Il ne reste donc qu'un seul choix : jouer avec un PC ou prendre son mal en patience. Notez cependant que les versions Amiga et Macintosh sont prévues.

Le ramage

Le côté graphique sommaire ne gâche en aucun cas la qualité de jeu. Il est en effet très riche et les surprises sont nombreuses. Le joueur possède un contrôle quasi total sur le développement de sa tribu (et, par la suite, de son peuple ou de sa nation) et peut orienter ses recherches technologiques aussi bien du côté militaire que du côté « civil » et scientifique. Le mieux étant, bien évidemment, de développer les deux.

Mais ne croyez pas que tout le jeu tourne autour de la guerre ou de la science. Vous pouvez développer des coutumes étranges dans le but d'atteindre un stade évolué de société. Ainsi, la construction de pyramides ou de jardins suspendus peut rendre votre peuple plus célèbre et donc inciter les autres nations à s'allier avec vous. Le jeu se déroule tour par tour, pas du tout en « temps réel » comme nombre de jeux dits « stratégiques ». Vous avez donc tout votre temps pour choisir vos mouvements et ce que vous allez construire dans vos diverses villes. Une nation est en effet constituée de villages, cités ou mégapoles que vous devrez développer (plus une ville compte d'habitants, plus elle produit vite les troupes et bâtiments dont vous avez besoin pour progresser). Les villes abritent aussi des scientifiques qui « planchent » sur des sujets choisis par vos soins. Plus les villes sont nombreuses, plus les découvertes vont vite et plus ces nouvelles technologies permettent une augmentation de population. Comme vous le voyez, c'est une sorte de cercle vicieux tout à votre avantage.

La guerre

Les guerres sont monnaies courantes contre les pillards et fréquentes contre les autres nations civilisées. L'expérience des troupes est prise en compte ainsi que le terrain où se déroule la bataille, et surtout, le type de troupes. Inutile de lancer une attaque avec vos unités de phalanges si votre ennemi possède déjà des armes à feu : vous courrez au massacre. Plus tard dans le jeu, les bombardiers stratégiques et les unités de chars d'assaut augmenteront encore les dommages causés par les unités guerrières.

Le commerce

Le commerce n'est pas absent du jeu non plus (et c'est en cela qu'il est particulièrement original) ; vos unités de caravanes permettront de gagner facilement de l'argent, et les échanges entre nations éviteront les guerres qui affaiblissent les royaumes (évitez cependant de confier vos meilleurs secrets à votre voisin le plus proche, car il risque un jour ou l'autre de devenir belliqueux). Notez que le nom des leaders joués par l'ordinateur indique aussi son agressivité et son tempérament (ainsi, Gandhi sera beaucoup plus prompt au commerce que Napoléon).

La technologie

Le cœur du jeu est constitué par les dizaines de technologies qui peuvent être inventées par les divers peuples et qui forment le chemin que doivent emprunter les nations pour coloniser l'espace. À côté des plus communes (la roue, la poudre, l'équitation) on trouve des technologies très originales (le communisme qui permet de développer les Nations unies, la démocratie qui ne sert pas à grand-chose et les lois qui mènent aussi bien à la monarchie qu'à la république).

Les défauts

L'aspect graphique du jeu est déplorable et c'est d'autant plus gênant que les parties sont longues. Il est particulièrement rageant de devoir lire des pages entières de textes écrits avec des caractères aussi laids. Alors que *Sim Ants* ou *Sim City* sont aussi bien des jeux que des outils éducatifs, *Civilization* mélange tout et semble tout droit sorti de l'imagination d'un cancre qui aurait passé tous ses cours d'histoire à dormir près du radiateur : on peut construire les grandes pyramides en Bretagne, passer un pacte avec un leader allemand dont les conseillers sont... égyptiens, ou encore envahir la France avec des unités de chars d'assaut venus d'un royaume d'Afrique noire alors que les pauvres Gaulois en sont encore aux arcs et aux flèches. On nage en plein délire et c'est quelquefois un peu ridicule. Mais il fallait choisir entre réalisme historique et flexibilité et variété. Le choix a été fait. Ne dites pas que l'on ne vous a pas prévenu.

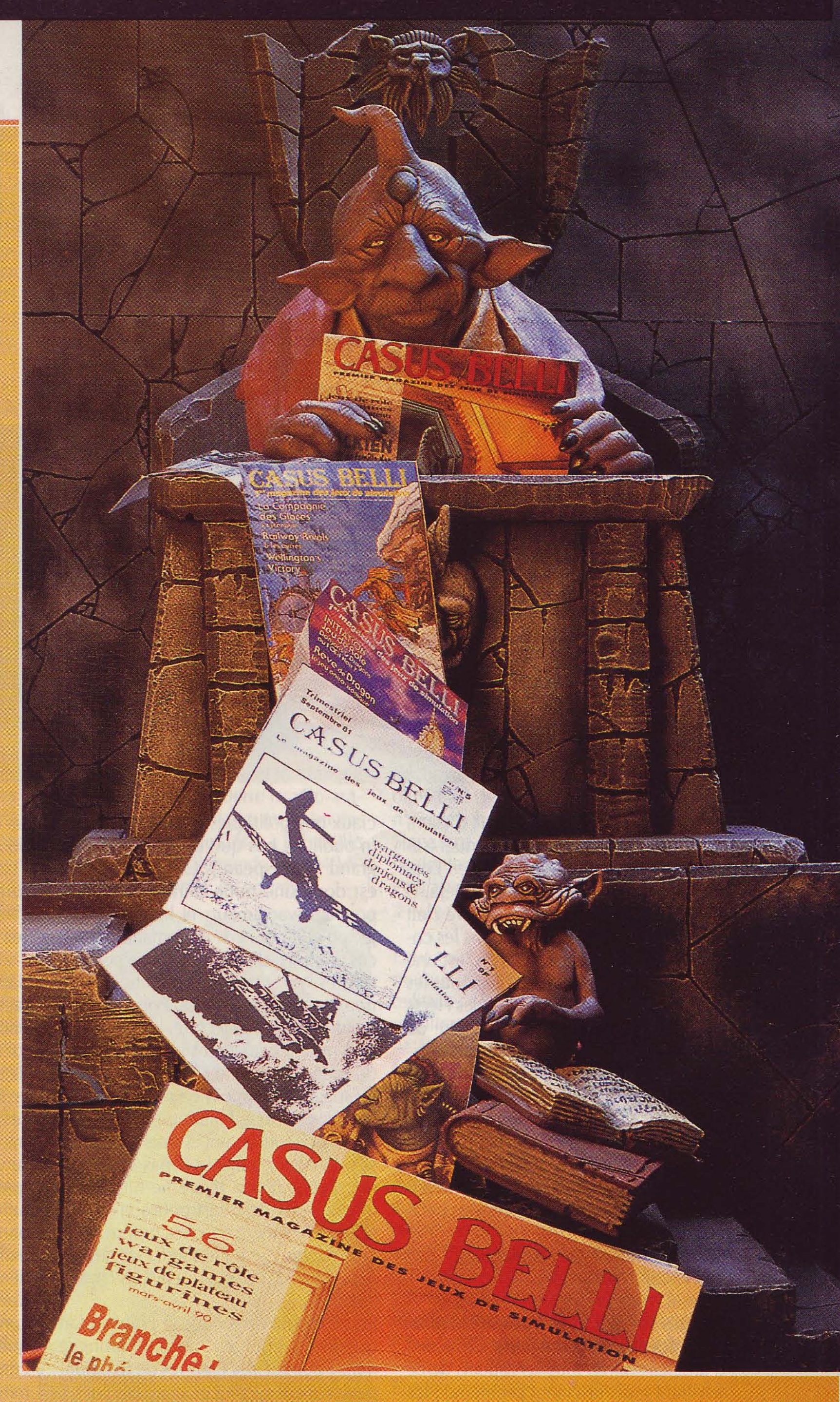
Conclusion

A vrai dire le jeu ne paie pas de mine et c'est sans réelle conviction qu'on construit son premier village. Mais on a envie d'en découvrir un peu plus et on envoie des éclaireurs. Les colons suivent avec les premières unités de guerriers. Un autre village est construit, tandis que le premier devient une ville. On construit des routes, des bateaux. On découvre une autre nation, on déclare la guerre. Lorsque que l'on regarde sa montre, les yeux chargés de sommeil, il est déjà 2 heures du matin. C'est l'effet magique de *Civilization* : il fait perdre le sommeil et vos quelques connaissances historiques. ■

Croc

Logiciel Microprose pour IBM PC et compatibles.

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - La série Europa - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scn.

44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October et Red Storm Rising – wargames asiatiques (II).

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste - Maquillage pour G.N. - Scn.: AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Guerre de Sécession – Axies and Allies - Scn. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scn. - Goferfinker (2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - Scn. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3) + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. Scn.: Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - Casus Belli a 10 ans: BD, Poster In Nomine Satanis/ Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (jeu encart), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scn. - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scn.: Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell (I) – Le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) : les nouvelles zones de conflits possibles- Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scn.: l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Raphia (jeu encart) - Les Vikings - Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - scénarios : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis – Shadowrun - Guerre moderne (4) : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + scn.: base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Première ligne : les modèles. Jouer Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + scn. + Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scn. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal : critique + scn. - Akira : Néo-Tokyo + scn. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques (II) - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scn. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Aides de jeu: Torg + scn., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scn. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - James Bond : Venise + scn. - Vertigo, Junta - Scn. Cyberpunk, AdC, Warhammer - Inspis Wargames - Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Profession : Cyberpunker - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - Scn. Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - 1792, la patrie en danger (jeu encart) - Poster : l'île et l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + scn. - Guide de Peinture tome II: les dioramas - Les catastrophes - Portrait de famille: Torg + scn. - Profession: Mercenaire stellaire - Feuille de personnage Simulacres - 1792: la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - Scén RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8 Laelith.

68 - Portrait de famille : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Profession : le veneur, pour Hurlements + scénario – BD : les aventures de Gros Bill – Reportage imaginaire : les voyages de l'astronome - La vallée des mammouths - Domain, Dungeon et Dungeonquest : 3 jeux de labyrinthe - Wargame en encart : Bellum Gallicum, la guerre des Gaules - Ludotique : les simulateurs de vol, Battle Isle - Poster : Dans l'abîme du temps - Scn. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - Epreuve du feu : Bitume MK5 + scn. - Suppléments pour GURPS, Cyberware suppléments pour Cyberpunk + scn. Cyberpunk 2020 - Profession : maître des Anneaux - Archétypes : Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) – Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Wargame : Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Ludotique : Les simulateurs de combat aéroterrestre - Scn. Hawkmoon, Warhammer JdRF.

HS 1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + scn., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - Scn. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir
  ... HORS-SÉRIE SIMULACRES (prix unitaire de 32 F franco - Etranger 37 F).
  ... HORS-SÉRIE LAELITH (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... HORS-SÉRIE MORCEAUX CHOISIS (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F).
  ... HORS-SÉRIE GRANDEUR-NATURE (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

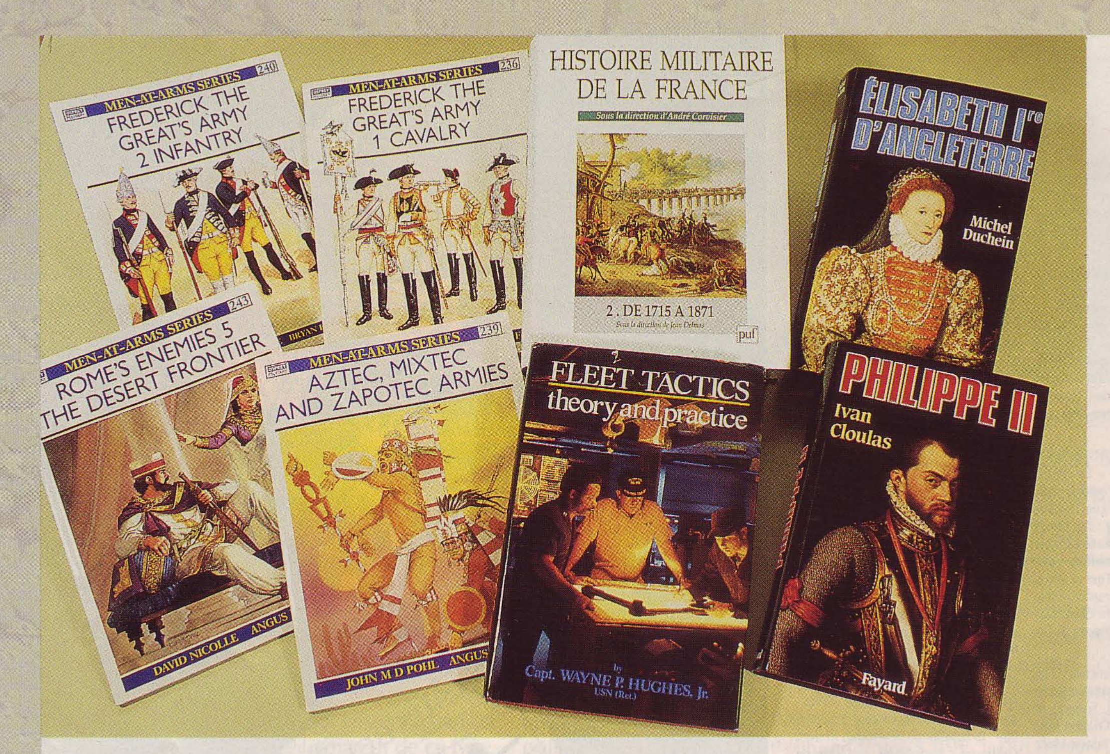
Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

CB 70

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 92

RC Paris B 572 134 773



Fleet Tactics est un bijou ! C'est ni plus ni moins que le manuel (semi-officiel) de tactique de l'École navale américaine... Déjà, il y a de cela quelques temps, Hervé Hatt en disait le plus grand bien dans les colonnes de CB. Il y a de quoi : c'est une véritable bible, indispensable à tous les fanas d'Amirauté, d'Harpoon, des Fleets ou de Pacific War. Que vous dire de plus, sinon que vous devez vous précipiter sur ce livre édité par les Naval Institute Press ! Par ailleurs, le catalogue des publications de cet organisme (éditeur officiel de l'US Navy) est bourré de titres tous plus alléchants les uns que les autres (nous y reviendrons). Des années de lectures passionnantes en perspective...
Naval Institute Press, Annapolis, Maryland 21402, USA.

Restons sur mer avec **Vues sur la piraterie, des origines à nos jours**. Ce recueil d'articles aborde tous les aspects de ce terrifiant mais fascinant problème : les pirates de l'antiquité, les Vikings, les Chinois, la guerre de course et ses règles, la flibuste antillaise, les femmes pirates, les pirates modernes, les pirates dans la littérature et le cinéma, etc.
Publié chez Tallandier.

À propos de femme pirate, il faut se plonger avec délices dans la lecture de la biographie d'**Élisabeth Ire d'Angleterre** ! En cette seconde moitié du XVI[e] siècle, l'Angleterre venait d'abandonner la religion catholique et lançait ses pirates-aventuriers-marchands sur les mers, avec la bénédiction (!) de la Couronne, dans le but de parasiter le fructueux commerce espagnol avec les Amériques, et de disputer à la monarchie madrilène le contrôle des mers. Une longue guerre s'ensuivit, qui se termina honteusement pour l'Espagne par la défaite de l'Invincible Armada. De plus, l'Angleterre élisabéthaine était une société en plein bouleversements, tant sociaux que politiques et même culturels (n'oublions pas que c'est l'époque du grand Shakespeare). Cette biographie est donc une mine d'inspiration tant pour les wargameurs et les joueurs de jeux d'alliance et de diplomatie (surtout ces derniers, d'ailleurs...), que pour les rôlistes qui y trouveront matière à de nombreuses campagnes. Pour compléter utilement cette lecture, le même éditeur publie également une biographie du grand ennemi d'Élisabeth I[re], le roi d'Espagne **Philippe II** en personne. Personnage sombre, fanatique, il régna sur un empire surpuissant et alors au faîte de sa puissance, mais ne sut pas « transformer l'essai ». Son règne ne fut qu'une longue suite de catastrophes et de misères, à commencer par sa propre vie...
Les biographies d'Élisabeth I[re] et de Philippe II sont publiées aux éditions Fayard.

Pendant tout ce temps, la France était quasiment hors jeu, puisque plongée dans l'horreur des **Guerres de Religion**, parfaitement décrites et analysées par M. Pernot dans un ouvrage de grande qualité universitaire. Ligueurs contre huguenots, duc de Guise contre amiral de Coligny, massacre de la Saint-Barthélémy, tous les acteurs de cette fresque dantesque sont là, dans une France à l'origine riche et prospère, mais qui sera bientôt ruinée par quarante ans de guerres civiles atroces, le tout sur fond de transformations radicales des mentalités, de l'appareil d'État et de l'art de la guerre. Un bien beau thème de jeu de simulation...
Les guerres de religion en France ; 1559-1598. Publié aux éditions CDU-SEDES.

Histoire militaire de la France – tome 2 : de 1715 à 1871. Le second tome de cette œuvre monumentale aborde la période de notre histoire qui va de la mort de Louis XIV à la défaite de Napoléon III contre les Prussiens. Au cours de cette période, la France conserva d'abord son rang de première puissance européenne. À cet égard, la politique navale française du XVIII[e] siècle fut l'une des plus brillantes de notre histoire ; ce livre l'aborde longuement. Puis, la Révolution et l'Empire virent ses dernières flambées de gloire. Ce fut l'occasion d'un double bouleversement dans l'institution militaire française : tactico-opérationnel d'abord, mais politico-culturel également car l'armée du roi devenait celle de la Nation, et les soldats des citoyens. Ce fait, en apparence anodin, changeait beaucoup de choses, et pas seulement dans l'armée française car, peu à peu, tous les pays suivirent notre exemple. Il va sans dire que les chapitres consacrés à la Révolution et l'Empire occupent la majeure partie de l'ouvrage. La Restauration, malgré quelques velléités de retour en arrière, ne put totalement remettre en question l'héritage napoléonien ; elle se contenta donc de le « gérer » tant bien que mal, mais, ce faisant, elle passa complètement à côté des bouleversements en cours en Prusse. Le Second Empire, pour sa part, tout en s'engageant dans des guerres à l'intérêt discutable, négligea tout à la fois d'assurer des alliances au pays et d'étudier en profondeur les leçons de la guerre de Sécession américaine. De l'autre côté du Rhin, on ne commit pas les mêmes erreurs... Tout comme le premier tome, chroniqué dans la précédente inspi-wargame, celui-ci est superbe, passionnant, indispensable dans la bibliothèque de tout wargameur et/ou passionné d'histoire militaire et... cher (550 F) ! Mais ce sacrifice en vaut largement la peine.
Publié aux Presses Universitaires de France.

La culture de la guerre, de Franco Cardini, historien italien, aborde l'histoire militaire du X[e] siècle à la Révolution française sur un mode original. Il traite la guerre comme un phénomène anthropologique global et étudie par conséquent aussi bien les tactiques et les armements que les conditions de vie des soldats, les institutions politico-militaires, les aspects démographiques, économiques, juridiques, éthiques et même artistiques et littéraires. En outre, une bibliographie remarquable et très utile se trouve en fin de volume.
Publié à la NRF/Gallimard dans la Bibliothèque des Histoires.

Histoire de l'archerie – arc et arbalète, de Robert Roth, est un très beau livre, merveilleusement illustré. Il fait le tour du sujet de la façon la plus exhaustive qui soit : l'arc dans les différentes mythologies ; origines de l'arme ; emploi tactique, civilisation par civilisation ; les différents types d'arcs et d'arbalètes ; considérations techniques et de fabrication ; magie, symbolisme et traditions attachés à ces armes ; leur utilisation sportive de nos jours, etc.
Publié aux éditions Max Chaleil/Presses du Languedoc, à Montpellier.

Stratagèmes – trois millénaires de ruse pour vivre et survivre, est en réalité une nouvelle édition des *Trente-six stratagèmes*, publiés aux éditions Jean-Claude Lattès et déjà présentés dans CB n° 63. Cette fois, le présentateur et analyste de ces principes stratégiques chinois multiséculaires est un sinologue suisse, professeur à l'Université de Fribourg en Brisgau et grand connaisseur de l'Asie, où il a résidé comme diplomate pendant de nombreuses années. Il commente avec beaucoup de clarté ces préceptes traditionnels que presque tous les Chinois connaissent et qui font même l'objet d'une émission hebdomadaire à la télévision pékinoise ! Ces stratagèmes s'appliquent à tous les domaines de la vie : guerre bien sûr, mais aussi politique, commerce et vie personnelle. Ils sont en outre illustrés de nombreux exemples tirés aussi bien de l'histoire chinoise que de la Bible, des contes de Grimm ou de la guerre germano-soviétique. À lire, relire et méditer longuement et, comme les Chinois, ne pas hésiter à les apprendre par cœur.
Publié chez Interéditions.

Attila le Hun – secrets de leadership est un petit ouvrage très original. L'auteur part de la problématique suivante : et si Attila était chef d'entreprise ou homme d'État dans notre société ? C'est l'occasion d'analyser l'œuvre politico-stratégique d'un des plus grands conquérants de l'Histoire, constamment noircie et déformée depuis des siècles par l'Église chrétienne. L'auteur, Wes Roberts, ex-major de l'armée américaine, cite ainsi quelques principes « attiliens » : si les conséquences d'une décision vous paraissent insupportables, changez de décision ; ne sous-estimez jamais la capacité de votre ennemi à se retourner contre vous dans l'avenir ; n'accordez jamais à vos pairs une récompense qui ne vous semble pas digne de vous-même. Je vous laisse méditer cela...
Publié aux éditions FIRST.

De la stratégie militaire à la stratégie d'entreprise, est l'œuvre d'un général français contemporain, Gil Fiévet, ancien professeur à l'École supérieure de guerre et actuel professeur à l'ESSEC

en même temps que consultant privé pour de nombreuses grandes entreprises ! Encore un livre excellent qui devra, lui aussi, figurer dans toute bonne bibliothèque de wargameur sérieux. En fait, je ne devrais pas faire de la pub pour ce bouquin tant j'en suis jaloux. Il contient en effet ni plus ni moins que la (quasi-) totalité de ce que je m'étais promis un jour d'écrire sur la théorie de la stratégie… Bref, en un ouvrage synthétique, truffé de citations et d'exemples, et à la structure et au plan aussi clairs que précis, le général Fiévet nous donne un véritable cours d'initiation à la pensée stratégique. Il analyse en outre la pensée des principaux théoriciens de l'art de la guerre. Mais l'originalité de cette œuvre réside dans le fait qu'elle prétend établir un parallèle audacieux mais néanmoins très pertinent entre la stratégie militaire et celle des entreprises. Dans l'univers hautement concurrentiel d'aujourd'hui, cela relève en effet du bon sens. Enfin, on se saurait trop féliciter l'auteur de mettre l'accent sur la nécessité, pour le stratège, d'une bonne culture générale, d'une sérieuse maîtrise de l'outil philosophique et… d'une authentique sensibilité artistique. N'oublions pas, en effet, que la guerre est un *art* et qu'à ce titre, la créativité, le génie, et le « grain de folie » de l'artiste sont nécessaires au général, lequel doit pratiquer son art comme du jazz ! ! Les musiciens me comprendront.
Publié chez Interéditions.

Les sept piliers de la sagesse est l'œuvre majeure de Lawrence d'Arabie. Il s'agit ni plus ni moins que de son autobiographie, dans laquelle il mêle au récit de ses aventures en Arabie et de la guérilla qu'il y mena contre les Turcs, des analyses politiques et des réflexions philosophiques. Une inspi sans égale pour tous les « simuleurs », qu'ils soient wargameurs, « diplomates » ou rôlistes.
Publié dans la Petite Bibliothèque Payot.

El-Alamein est le dix-huitième volume de la collection *Les grandes batailles de l'Histoire*. Inutile de vous présenter cette bataille, bien connue de tous les wargameurs. Elle est ici analysée avec un grand luxe de détails, des cartes et un ordre de bataille très complet.
Publié aux éditions Socomer
35 rue Simart, 75018 Paris).

Les éditions Economica lancent une nouvelle collection, directement concurrente de la précédente : *Campagnes et Stratégies*. Les ouvrages sont très bien faits et risquent de faire de l'ombre à ceux de Socomer… Les quatre premiers titres parus sont :
— **Le Jutland - 1916**. La plus grande bataille de la Première Guerre mondiale ; affrontement titanesque de deux flottes de cuirassés géants.
— **La bataille d'Angleterre - 1940**. Là encore inutile de présenter ce thème fameux. Je me contenterai de signaler que l'auteur, Patrick Facon, est l'un des meilleurs spécialistes universitaires français de l'histoire de la guerre aérienne.
— **Yorktown 1781**. Le sous-titre de ce volume est à lui seul tout un programme : *La France offre l'indépendance à l'Amérique*. La Fayette, Rochambeau, Washington, tels sont les acteurs les plus célèbres de cette bataille à la fois terrestre et maritime.
— **Contre-guérilla en Espagne (1808 - 1814) – Suchet pacifie l'Aragon**, ravira les amateurs de guerres napoléoniennes, mais aussi ceux dont les goûts (douteux) leur font apprécier les conflits les plus « gores »… Car c'en fut bel et bien un ! Espagnols et Français se livrèrent à des atrocités qui n'ont rien à envier à l'Antiquité et à la guerre de Trente Ans. Ce livre est en outre une passionnante leçon sur l'attitude des militaires « conventionnels » confrontés à une guerre irrégulière.
Publiés aux éditions Economica.

La collection Ospreys vient de s'enrichir de cinq très beaux fascicules, parmi lesquels trois sont illustrés par l'excellent Angus McBride : **New Kingdom Egypt** nous emmène aux commencements de l'art de la guerre, au Proche-Orient ; **Rome's Ennemies n° 5 – The Desert Frontier** reste dans la même région mais plusieurs millénaires plus tard, lorsque l'Empire romain devait se préserver contre les Arabes, les Nabatéens, les sectateurs juifs des Zélotes, et autres Numides, Yéménites et Éthiopiens ; enfin, **Aztec, Mixtec ans Zapotec armies** présente ces armées aux uniformes déli-rants. Inutile d'aller chercher du côté de l'heroic fantasy : en comparaison de la folie créatrice et esthétique des peuples de l'Amérique centrale précolombienne, celle d'un Frazetta semble fade et mesquine ! Par ailleurs, les amateurs du XVIIIe siècle (les Lumières, la guerre en dentelles, *Les liaisons dangereuses*, etc.) apprécieront les deux volumes consacrés à la meilleure armée de cette époque : celle du roi de Prusse Frédéric II.
Distribués en France par Trame Selection, 62 boulevard Jean Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt.

Évolution des matériels militaires (1939-1945) est un petit livre qui fait utilement le point sur les avancées dont a bénéficié la technologie des différents types d'armements pendant la Deuxième Guerre mondiale. L'auteur, général et polytechnicien, dresse un tableau complet de ces bouleversements qui ont achevé de rendre la guerre industrielle (processus entamé au XIXe siècle) et l'ont fait devenir scientifique et technique.
Publié chez Economica.

Encore un ouvrage de référence gros et cher : **Le dictionnaire d'art et d'histoire militaires**, publié sous la direction d'André Corvisier, l'un de nos meilleurs spécialistes dans ce domaine en France à l'heure actuelle. Un peu « léger » sur tout ce qui touche aux batailles, il est en revanche irremplaçable pour les institutions et les concepts militaires (exemples : cavalerie, intendance, fortifications, hiérarchie, panique, recrutement, sièges, tir, logistique, etc.). De même, les articles consacrés à l'histoire militaire des grandes Nations sont très bien faits tout en étant synthétiques.
Édité par les Presses Universitaires de France.

The Art of War in the Western World est un gros volume qui fait le tour de ce sujet de façon exhaustive et a demandé une vie entière de travail à l'auteur, Archer Jones, spécialiste de la guerre de Sécession et ancien professeur à l'École supérieure d'état-major de l'armée de terre américaine. Comme le titre de l'ouvrage l'indique clairement, Jones se limite étroitement au monde occidental. Son histoire débute donc avec les Grecs et se poursuit jusqu'à l'époque contemporaine, mais il laisse entièrement de côté le Proche-Orient antique (Égypte, Mésopotamie, Sumer, Hittites, etc.), ainsi que l'Asie ancienne et médiévale. On peut le regretter car l'art occidental de la guerre fut toujours influencé peu ou prou par l'Orient. Il n'en reste pas moins que la thèse développée ici demeure pertinente, et donc mérite d'être prise en considération. Jones établit dès le départ un certain nombre de catégories et de critères tactiques et stratégiques, étudie leur évolution à travers les âges, et, au moyen de comparaisons souvent hardies, mais toujours stimulantes pour l'esprit, tente d'en repérer les constantes. Ainsi, saviez-vous que la tactique et la stratégie déployées lors de la guerre israélo-arabe de 1973 pouvaient être mises en parallèle avec celles de César à la bataille d'Ilerda, ou des Allemands en 1940 ?
Publié chez Harrap, à Londres.



The Face of Battle, de John Keegan, propose une analyse comparée des batailles d'Azincourt (1415), Waterloo et de la Somme (1916). Cette analyse n'est pas tant faite au niveau des stratégies mises en œuvre que de la tactique et même de la « sub-tactique », avec tout ce que cela implique d'étude du comportement humain dans le combat. Indispensable pour tous les wargameurs : les amateurs de simulations stratégiques qui ont un peu trop souvent tendance à oublier la dimension humaine (et inhumaine à la fois…) de la bataille, et aux aficionados de wargames tactiques qui trouveront là d'utiles illustrations des processus modélisés dans leurs jeux favoris. Ce livre s'est imposé partout comme un classique et a fait date dans l'histoire militaire.
Publié chez Penguin Books, à Londres.

Sur un thème similaire, signalons **Firing Line**, de Richard Holmes, qui descend encore « plus bas » dans l'échelle des phénomènes étudiés, puisque l'auteur se penche sur les processus psychologiques qui animent les combattants, leurs joies, leurs peines, leurs motivations, ce qui les fait « tenir » ou au contraire « rompre », etc. Cette fois encore, les joueurs d'ASL, Ambush, Fire Team et autre série First Battle le liront avec plaisir et grand intérêt.
Publié chez Penguin Books.

The Anatomy of Victory, Battle Tactic (1689-1763), de Brent Nosworthy, est, à l'heure actuelle, l'étude la plus exhaustive qui puisse exister sur les tactiques militaires du XVIIIe siècle. L'auteur étudie tout d'abord les différentes doctrines, examine leur emploi dans les batailles et explore leur évolution vers la perfection atteinte dans la deuxième moitié du siècle par le grand Frédéric II de Prusse. C'est l'occasion de partir à la découverte d'une autre de ces époques dans l'art de la guerre sur lesquelles il n'existe – hélas – que très peu de jeux. Signalons au passage que l'auteur est également concepteur de wargames…
Publié chez Hippocrene Books, à New York.

Pour ceux qui n'auraient pas encore remarqué mon obsession pour l'histoire militaire de la Renaissance, voici quelques excellents ouvrages sur le sujet :
— **A History of the Art of War in the Sixteenth Century**, de sir Charles Oman, est une étude tactique très complète, bien que les problèmes politico-stratégiques n'y soient que peu traités. En revanche, on y apprend dans les moindres détails tout ce qu'il convient de savoir sur les Tercios espagnols, les carrés suisses ou de lansquenets, et les condottieres. Puis, chaque chapitre (les guerres d'Italie, l'Angleterre des Tudors, les guerres de Religion en France, les guerres d'Indépendance des Pays-Bas contre l'Espagne, les guerres des Turcs en Afrique du Nord, dans les Balkans, en Europe orientale, en Méditerranée, et au Proche-Orient contre les Perses) aborde ces problèmes à travers la description et l'analyse des principales batailles de la période.
Publié chez Greenhill Books, à Londres.
— **The Art of War in Italy**, de F.L. Taylor, est la réédition d'un petit livre paru pour la première fois à Cambridge en 1921. À la différence du précédent, il se concentre sur les tactiques et les batailles des guerres d'Italie (1494-1529). L'ouvrage est divisé en chapitres consacrés chacun aux différentes armes (infanterie, cavalerie, artillerie, fortifications et sièges, etc.). Comme celui de sir Charles Oman, il ravira les figurinistes.
Publié chez Greenwood Press et distribué en Europe par Distropa Ltd., en Grande-Bretagne.

Un dernier mot : on me demande où se procurer les ouvrages anglo-saxons dont je parle dans ces colonnes. Je l'ai déjà dit, mais je le répète… Il existe, au

moins à Paris et dans la plupart des grandes villes, un certain nombre de librairies anglo-américaines. Il est généralement possible d'y commander des livres qu'elles ne possèdent pas en stock. À titre indicatif, je vous citerai les deux principales sur Paris :
— WSMITH, rue de Rivoli, dans le Ier arrondissement ;
— FNAC internationale, bd Saint-Germain, dans le Ve arrondissement.

Laurent Henninger

Je vous avais parlé ici en 1987 (déjà !) du livre de Jean Doise et Maurice Vaïsse **Politique étrangère de la France – Diplomatie et outil militaire**. Double bonne nouvelle ! D'abord, le bouquin, qui traitait de la période 1871-1969, vient d'être mis à jour et couvre maintenant 1871 à 1991 (la première partie, 1871-1918, a été un peu allégée). Ensuite, cette réédition est publiée en collection de poche – d'où un prix nettement plus abordable.
Le passage du temps n'a en rien altéré les qualités de l'ouvrage. Bien que ses auteurs soient des universitaires, historiens professionnels, sa lecture en est très facile et même agréable pour tout lecteur intéressé par l'histoire mouvementée d'un instrument nécessaire mais coûteux et trop souvent mal employé : l'armée. Car, c'est le cœur du livre, l'armée n'est qu'un outil, un moyen qu'il ne faut pas confondre avec une fin. Celle-ci est fixée par la politique. Mais la catastrophe est au moins probable si les buts que se fixent les politiques débordent les capacités de l'outil militaire. Une vérité tout aussi valable en 1914 qu'en 1939 ou en 1991. On pourrait même dire que la force intrinsèque d'une armée est sans importance, dès l'instant qu'on ne lui demande pas plus que ce qu'elle peut donner !
Mais les lignes qui précèdent ne doivent pas faire croire que *Diplomatie et outil militaire* est un ouvrage de réflexion théorique. Bien au contraire, il fourmille de faits souvent méconnus sur l'interaction de la politique et du militaire, qui éclairent d'un jour cru et parfois inattendu les défaites comme les victoires. On y découvre la vérité de l'adage qui dit que l'important à la guerre, c'est de faire moins d'erreurs que l'adversaire !
Pour l'amateur d'histoire, qui trop souvent n'a à sa disposition que des ouvrages focalisés sur une bataille ou une campagne, ce livre apporte, sous une forme condensée sans jamais être ennuyeuse, une vue d'ensemble précieuse. Et le citoyen y trouvera ample matière à s'interroger sur la façon dont son argent (en temps de paix) et son sang (en temps de guerre) sont employés...
Edité à Points Histoire chez Seuil. ■

Frank Stora

Inspis télé

Du wargame à Histoires parallèles

Deux lycéens de terminale, dans le fond de la classe, jouent et rejouent les batailles aéronavales et les débarquements de la guerre du Pacifique pendant le cours de philo. Banal, direz-vous : il suffit d'avoir un Flat Top, un Pacific War, ou un World War II - Pacific (et un prof pas trop pointilleux)... Oui, mais... c'était en 1943. Tels des joueurs de Gulf Strike jouant la guerre du Golfe en janvier 91, en tentant de précéder le déroulement des opérations, l'élève Marc Ferro et un de ses camarades « jouaient la guerre » en direct, armés de cartes de géographie, des annuaires des flottes de combat américaines et japonaises de 1941 et de tout ce qu'ils pouvaient lire entre les lignes des communiqués de l'Axe, de tout ce qu'ils pouvaient puiser sur les ondes de Radio-Londres.
Marc Ferro : le nom de ce précurseur vous dit sûrement quelque chose ! Mais oui, c'est bien l'historien qui anime depuis 1989, sur une idée de la productrice Louisette Neil, l'émission *Histoires parallèles*. Quand je l'ai rencontré, il ignorait l'état actuel du wargame, mais cela ne l'a pas empêché d'apprécier celui que je lui ai montré (World War II de SPI/TSR) et de considérer que notre hobby était loin d'être un passe-temps futile.
Histoires parallèles passe chaque semaine sur la Sept et fut diffusée par FR3, le samedi soir, jusqu'en avril dernier. Hélas, les samedis de FR3 ne sont plus occupés par la retransmission de la Sept. Cependant, *Histoires parallèles* fera partie du programme de la chaîne culturelle franco-allemande (sic ! Vive l'Europe !), lequel sera diffusé, à partir de septembre au plus tard, sur l'ancien canal de la Cinq (le malheur des uns...). D'ici là, tâchez de vous trouver un copain branché sur le Câble.
Car *Histoires parallèles* est l'une des meilleures émissions que je connaisse, toutes chaînes confondues (vous me direz, la concurrence n'est pas terrible...). Pour ceux qui n'en auraient jamais vu un épisode, il s'agit de la projection successive des actualités cinématographiques intégrales de deux pays, pour une semaine donnée. Avec l'aide de Marc Ferro et d'un spécialiste du sujet évoqué, le spectateur découvre la guerre telle qu'elle était montrée aux simples citoyens. L'animateur s'efforce toujours de rappeler ce que l'un des programmes (ou les deux) laisse pudiquement de côté. Ainsi, nous avons vu les Japonais parler de l'occupation des îles Aléoutiennes Attu et Kiska, occupation totalement occultée par les Américains, qui préfèrent (on les comprend) parler de Midway. Quant à un drame comme la rafle du Vel d'Hiv', il n'a été évoqué par personne, et ce sera à Marc Ferro et à son invité du jour, André Kaspi, d'en parler. Ces documents intégraux sont fascinants, aussi passionnants par ce qu'ils montrent que par ce qu'ils cachent. Et leur déroulement en temps réel donne au spectateur la notion de la durée de la guerre, de sa lente évolution. L'un des éléments qui m'ont personnellement le plus marqué est de constater comment, même en temps de guerre, les démocraties restent différentes des pays totalitaires. Ce n'est que dans les actualités anglo-américaines que l'on voit s'exprimer de simples soldats, des citoyens de base, de façon sans doute contrôlée, mais en personne. De l'autre côté, seuls ont droit à la parole le Führer, le Duce ou leurs proches ministres...



Malgré la quasi-absence de publicité, *Histoires parallèles* a au fil des semaines rencontré un grand succès – pour une émission diffusée le samedi soir sur FR3 en tout cas ! La moitié du public a vécu les événements, l'autre moitié veut tout simplement mieux comprendre une histoire qui n'est en général connue que d'une façon indirecte. Espérons que l'émission disposera de davantage de moyens dans le nouveau PAF. Car, pour ne pas faire de bêtises dans le présent, on n'a jamais trouvé mieux qu'un bon éclairage du passé...

F. S.

Panorama de la presse wargame

◆ **Command n° 16** aborde un thème original dans son dossier et son jeu en encart : l'offensive allemande de Lüden dorff en 1918. Par ailleurs, les articles traitent de la bataille de Carrhae, en 53 av. J.- C., lorsque les Romains furent anéantis par les cavaliers parthes ; du soutien aérien pendant la Première Guerre mondiale (!) ; des « Kampfgruppe » allemands de la Seconde Guerre mondiale (nécessité tactique née des circonstances : pourquoi ?) ; des Gurkhas ; et de la campagne des Philippines en 1944.

◆ **Strategy & Tactics n° 149** traite lui aussi d'un thème *très* original : la guerre franco-prussienne de 1870-71 ! Précipitez-vous sur cet excellent jeu à l'échelon stratégique. Quant au n° 150, on y trouve un jeu sur le débarquement de Salerne, en Italie, en 1943.

◆ **The Europa Magazine n° 24** contient surtout un gros scénario sur la guerre à l'ouest en 1940 ; par ailleurs, Jean-Louis Beaufils, le président du Club Europa France y analyse la marine française de 1939.

◆ **The General vol.27 n° 5** se compose principalement d'un gros dossier sur Battle of the Bulge et poursuit la publication de l'article sur la pratique de Republic of Rome par correspondance.

◆ **Moves n° 69** contient un *replay* de Ligny (Clash of Arms) et un article d'analyse du jeu Trajan paru dans Strategy & Tactics.

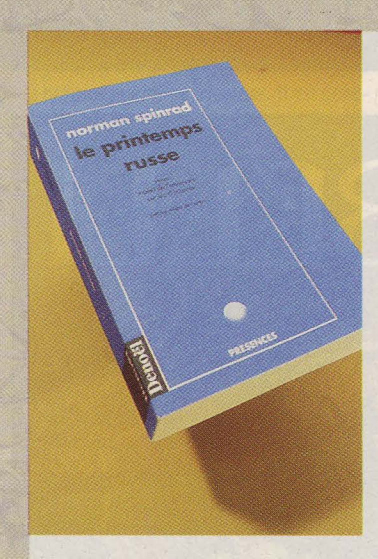
◆ **Operations n° 4** (le magazine de The Gamers) contient un gros article d'analyse sur l'emploi tactique de la 101e div. aéromobile américaine dans l'opération Desert Storm, ainsi que de nombreux articles (analyses, errata, conseils, points de règles, etc.) sur les différents jeux édités par cette très sérieuse maison.

◆ **Fire & Movement n° 79** s'étend lui aussi longuement sur Trajan, tandis que le n° 80 consacre un dossier à The Sands of War (GDW).

◆ **Mach Die Spuhl ! n° 75**. Cette fois, ce fanzine belge de jeux de diplomatie par correspondance a retenu mon attention. On y trouve en effet un jeu de stratégie et d'alliance pour sept joueurs baptisé Les Germains et traitant des invasions barbares. Ça m'a l'air excellent ! Pour tous contacts : Miguel Lambotte, rue du Snapeux, 62, B-4000 Liège, Belgique.

◆ **Vortigern n° 155** publie un jeu de diplomatie au thème fascinant : il s'intitule La Foi et le Glaive et aborde la période du Haut Moyen Age (de 500 à 1000, environ...). Originalité : les joueurs ne doivent pas se contenter de conquérir militairement, ils doivent aussi convertir les populations ! Six joueurs s'affrontent : le khanat des Avars (chamanisme turc des steppes), le qalifat arabe (islam), le royaume de Perse (mazdéisme), l'empire franc (christianisme catholique romain), les Vikings (paganisme nordique), et les Byzantins – mes préférés ! – (christianisme orthodoxe ou monophysite).
Pour tous contacts : Jean-Yves Priou, 16 rue de Chateaudun, 94200 Ivry-sur-Seine.

L. H.



Futur alternatif

Un nouveau Spinrad, c'est toujours un événement. Depuis la mort de Dick, il y a déjà dix ans, Spinrad est, avec Silverberg, l'auteur américain le plus intéressant, le plus proche de notre sensibilité européenne. Et le fait qu'il vive à Paris depuis quatre ou cinq ans ne fait que renforcer cette caractéristique.

Le printemps russe, qui vient de paraître chez Denoël, se situe dans la droite ligne de *Rock Machine* et des *Années Fléaux*. Une SF à court terme, solidement ancrée dans la réalité contemporaine. Mais ici, pour la première fois, Spinrad a été rattrapé et même dépassé par l'Histoire avant même la parution du roman aux États-Unis – et à plus forte raison en France. Ceci dit, je rappelle qu'un écrivain de SF n'est *pas* un futurologue ; il ne prétend nullement prédire quoi que ce soit ; l'argument de tout roman de SF digne de ce nom peut en effet se résumer à une phrase commençant par : Et si... Dans le cas présent, à la vision des récents événements dans les pays de l'Est, ce serait : « Et si Gorbatchev avait pu poursuivre son œuvre de libéralisation dans une URSS communiste ? » Roman prospectif lors de sa rédaction, *Le printemps russe* est devenu une uchronie [1] au moment de sa parution, ce dont Spinrad s'explique dans une intéressante préface. Et, je vous rassure, ce « glissement » n'a eu aucune incidence sur la qualité du livre, bien au contraire !

La structure du roman, divisé en trois parties – *L'automne américain*, *Le printemps russe* et *Le printemps américain* –, parle d'elle-même. Jerry Reed, ingénieur à la NASA, est contacté par l'Agence spatiale européenne pour travailler sur le projet de navette spatiale de la C.E.E. À Paris, il rencontre Sonia Gagarine, semi-espionne soviétique. Tous deux tombent amoureux l'un de l'autre et se marient. On les retrouve une vingtaine d'années plus tard, toujours à Paris. Ils ont eu deux enfants : un garçon qui ne rêve que d'aller aux U.$.A. et une fille fondamentalement prosoviétique. Leurs aventures dans leurs pays de prédilection respectifs – ainsi que les ennuis que doivent affronter leurs parents – forment l'ossature de la seconde partie, ce qui donne à Spinrad l'occasion de décrire des États-Unis paranoïaques, protectionnistes, qui se replient à l'abri de l'Étoile d'Amérique – une sorte de super projet Guerre des Étoiles – et une URSS dynamique, toute entière tournée vers l'avenir, qui lorgne de plus en plus vers la C.E.E. Quant à la troisième partie, je préfère ne rien vous en dire, sinon qu'elle est construite autour d'un suspense politique haletant, dont le déroulement et la conclusion ne sont pas sans rappeler certains romans plus anciens de Spinrad, mais aussi les techniques utilisées par Robert Heinlein dans, par exemple, *Citoyen de la galaxie* ou *Révolte sur la Lune* [2].

Comment ? allez-vous me dire. Comparer un gauchiste comme Spinrad à ce vieux fasciste de Heinlein ? D'abord, ce dernier n'est pas fasciste mais libertarian, une forme d'anarchisme de droite. Ensuite, n'a-t-il pas écrit *En terre étrangère* [2] – qui fut l'un des livres de chevet des Merry Pranksters, précurseurs des hippies – et surtout *Révolte sur la Lune*, déjà cité ci-dessus, où le communisme fossilisé de la Terre s'opposait à celui, dynamique, de la colonie lunaire ? De plus, sur le plan de l'écriture et de la technique littéraire, c'est un auteur important, voire fondamental, qui a marqué plusieurs générations d'écrivains – dont notamment celle de Spinrad, qui n'a pu éviter d'être influencé par celui dont on disait qu'il était l'auteur de SF par excellence.

Dans *Le printemps russe*, cette influence de Heinlein est évidente. Laissons de côté l'aspect idéologique pour nous intéresser aux thèmes et personnages. La façon dont Spinrad décrit la colonisation spatiale – avec sérieux et réalisme – n'est pas sans rappeler les meilleures pages prospectives de *L'Histoire du Futur* [2], même si près d'un demi-siècle sépare les deux œuvres. De même, choisir de mettre en valeur des adolescents en voie de devenir des adultes rappelle la démarche de Heinlein dans ses *juveniles*. Et puis, il y a cette limpidité d'écriture, cette clarté dans les descriptions psychologiques qu'on aimerait voir plus souvent dans des ouvrages de SF...

Parler au sujet du *Printemps russe* d'un « Autant en emporte le vent de la Grande Europe en marche », comme le fait la quatrième de couverture, n'est qu'un argument publicitaire vain et mensonger. On est loin du romantisme puéril du roman de Margaret Mitchell. *Le printemps russe*, ce serait plutôt une sorte de fusion parfaitement réussie entre les thèmes spinradiens habituels, l'amorce d'un nouvel état du monde et une vision post-heinleinienne de l'avenir de l'Humanité. À ce titre, la chute – que je préfère vous laisser savourer vous-mêmes –, quoique surprenante, entre dans le cadre d'une logique implacable, posée dès les premières pages.

Constat de la dégradation des U.$.A. – un grand pays gouverné par des imbéciles ou des criminels, voire les deux – et de l'émergence d'un renouveau intellectuel en Europe, *Le printemps russe*, en balayant les clichés usagés dont on nous rebat les oreilles depuis la chute du Mur de Berlin, a le grand mérite de présenter une vision du XXI[e] siècle d'une lucidité rare. *(Denoël « Présences ».)*

La XIXe Convention nationale de SF aura lieu cette année du 3 au 6 septembre à Redu, un charmant petit village des Ardennes belges connu pour ses bouquinistes. Principaux invités : André Ruellan/Kurt Steiner et Jean-Claude Dunyach. Pour tous renseignements, une seule adresse : Serge Crouquet, 10 rue des XXII, 8B-4000 Liège (Belgique). En 1993, la convention sera à Orléans (à des dates encore inconnues) et en 1994, on parle de Sofia-Antipolis, où s'est déjà déroulée en mai dernier une convention SF/JdR, dans un cadre idéal pour ce genre de manifestation.

Hémoglobine estivale

J'aurais bien voulu vous parler de *La chute d'Hypérion*, mais ne l'ayant pas reçu au moment où je tape ces lignes, je dois me contenter de vous signaler la parution d'un autre Dan Simmons, **L'échiquier du mal**, qui vient de paraître en deux volumes de 600 et 480 pages. Disons-le d'entrée, ce livre est trop long. Après un démarrage sur les chapeaux de roues – il est impossible de lâcher le roman durant les 200 premières pages –, on tombe dans une alternance de remplissage [3] et de scènes d'horreur que vient bien lâchement soutenir une trame romanesque si étirée qu'on voit les trous entre les mailles. Certes, cela s'améliore dans le second tome, mais celui-ci n'est pas non plus exempt de longueurs. La technique d'accumulation utilisée par Simmons pour *Hypérion*, qui fonctionne si bien dans un contexte SF, devient remplissage dans le cadre de *L'échiquier du mal*, thriller situé dans un monde quasi contemporain (le début des années quatre-vingt). Une déception, donc, malgré quelques idées excellentes et le parfum de *Plus noir que vous ne pensez* [4] qui souffle parfois sur ce livre. Inutile de dépenser 280 F pour les deux tomes de ce pavé gâché par trop de bavardages inutiles. *(Denoël « Présences ».)*

Avec **La mort, sa vie, son œuvre** s'achève la publication des *Livres de sang*, ces six recueils de nouvelles qui ont révélé Clive Barker au public anglo-saxon. L'intégrale de ces recueils forme, je le rappelle, un panorama presque exhaustif des thèmes et approches du fantastique horrifique. Un exercice de style que tous les amateurs apprécieront. *(Albin Michel.)*

Appelle-moi Tempter, de Nancy A. Collins, est un efficace roman d'horreur, dont le principal défaut consiste à enfoncer cette porte ouverte qu'est l'existence de relations entre le rock'n'roll et le satanisme, le vaudou ou tout ce que vous voudrez. Le meilleur moment est quand même la biographie du personnage principal – une rock-star devenue vampire. À se tordre de rire. *(J'Ai Lu « Épouvante » 3183.)*

Si vous aimez les histoires de malédictions égyptiennes, vous allez être aux anges – si j'ose m'exprimer ainsi – avec **La momie**, dernier roman d'Anne Rice que vient de traduire Presses-Pocket. Et bien que la collection se nomme « Terreur », je n'ai guère frémi en le lisant. Il faut que je vous avoue que les histoires de momies m'ont toujours fait sourire. On est ici à mille lieues de l'effroi que pouvait provoquer *Lestat le vampire* ou *Entretien avec un vampire*. Les péripéties de Ramsès le Damné, pharaon égyptien immortel qui vole la momie de sa compagne dans un musée londonien pour la ramener à la vie, peut et doit se lire comme un pastiche fort sympathique, bien loin des flots d'hémoglobine auxquels nous avait habitués cette collection. *(Presses-Pocket « Terreur » 9076.)*

Les rééditions de l'été

Le rat en acier inox, de Harry Harrison, jadis paru sous le titre *Ratinox* dans la défunte collection Titres-SF des éditions Lattès, vient d'être réédité chez J'Ai Lu sous une superbe couverture de Caza. Je vous préviens tout de suite : rien de sérieux dans cette suite d'aventures endiablées et joyeusement parodiques. Les péripéties s'enchaînent à toute allure, les situations absurdes succèdent aux moments de pur suspense. À lire sur la plage pour se délasser ; vous ne le regretterez pas ! *(J'Ai Lu « Science-fiction » 3242.)*

Présence du Futur est censément « une collection d'inédits au format de poche » [5], comme annoncé en première page. Peut-être aurait-il été sage de supprimer ces quelques mots pour la *réédition* de **Cocktail**, un excellent roman de Jean-Pierre Hubert, jadis paru aux éditions Patrick Siry. Mais en ces temps où Denoël ne nous distille la SF française qu'au compte-gouttes – *aucun* titre l'année dernière et un seul, fort médiocre, cette année –, il serait dommage de faire la fine bouche devant des détails de ce genre. D'autant plus que *Cocktail* est un livre idéal pour le MJ à la recherche d'univers « jouables » d'une grande originalité. Cette transposition symbolique de l'affrontement entre le Tiers-Monde et les pays dits développés leur fournira des décors fascinants, des gadgets surprenants, des pièges sans précédent. Et pour ne rien gâcher, c'est très bien écrit et ça se lit tout seul. *(Denoël « Présence du Futur » 531.)*

Roland C. Wagner

1) Uchronie : monde divergent où l'Histoire n'a pas suivi le même cours que dans notre ligne historique. Les meilleurs exemples en sont Autant en emporte le temps, de Ward Moore (Denoël) ou Le maître du Haut Château de Philip K. Dick (J'Ai Lu).

2) Presses-Pocket « Science-fiction ».

3) Je songe notamment à l'énumération, qui dure une page, des vêtements achetés par l'un des personnages. Énumération sans le moindre intérêt, d'autant plus que le personnage en question perd la valise contenant lesdits vêtements quelques pages plus loin !

4) Excellent roman de Jack Williamson, disponible en Presses-Pocket « Science-fiction », sur lequel je vous conseille de vous ruer si vous ne l'avez pas encore lu. À noter que J'Ai Lu va rééditer au mois d'août La légion de l'espace, une œuvre de jeunesse du même Williamson, archétype du space opera des années trente.

5) Au format mais pas au prix du poche.

Et si, pour une fois, il n'était question que du présent et de son avenir ?



Présent de rêve, bien sûr, présent modifié, revu et corrigé par l'imagination des scénaristes. Mais présent tout de même, avec les références de notre siècle, et le « peut-être » que lui apporte le pouvoir de la pensée, de la création, de l'extrapolation constructive...

Un passé toujours actuel

Ce n'est pas parce que l'on vit aujourd'hui que hier doit être oublié. Il se manifeste encore et toujours, d'une façon ou d'une autre. Certaines fois, il nous envoie des images et des sensations telles que des individus pris dans ses filets se croient projetés des années en arrière. Voir pour exemple l'histoire de John Forster, citoyen américain blanc, moderne, socialement normal, héros de **L'abîme du temps**. Voilà quelqu'un que le passé a rattrapé. Assailli de souvenirs surgis de la mémoire d'un autre, John Forster se retrouve à cheval entre deux univers, entre deux époques. Le pire, c'est que ce qu'il rapporte de ses « presque » voyages dans le temps semble ne pas être du goût de tout le monde... A essayer, si vous pratiquez Chill, ou encore L'appel de Cthulhu 90.

Maintenant, si vos aventuriers modernes ne rêvent que d'explorations et des richesses que l'on peut encore découvrir dans de vieux tombeaux perdus et peut-être protégés par d'antiques malédictions, allez donc voir du côté de la reine de Saba (**L'œil de la reine**) ou du pharaon Khéops (**Pharaon-sur-Nil**). Ces scénarios, bien que tout à fait différents, vous entraîneront à la recherche de trésors cachés, en Éthiopie ou en Égypte, peu importe. Le principal, c'est que rien n'est jamais simple et que vos joueurs auront bien du mal à obtenir ce qu'ils cherchent. Même si les jeux de rôle dans cette ambiance de quête contemporaine ne sont pas très répandus, Simulacres devrait vous permettre d'exploiter ces scénarios.

L'avenir des uns... et le malheur des autres

Que seront la ville, le pays, le monde de demain ? Vers où, ou plutôt vers quoi, allons-nous pour les siècles prochains ? Ces questions ont toujours tourné dans la tête des auteurs de SF et si les réponses sont multiples, toutes détiennent certainement une part de vérité. Etayées par le présent, ces extrapolations (prédictions d'illuminés, rêves de fous, jeux d'enfants ou de sages...) sont autant de voies possibles.

Sur le thème de la ville d'abord, où des bandes d'adolescents désœuvrés s'affrontent sans cesse ni raison, tel est l'univers que veut fuir **Jeepster**, en s'enrôlant dans une sorte de Légion étrangère de l'avenir : les fantômes. Mais, si l'on peut perdre la mémoire et oublier son passé, ce dernier peut-il nous oublier ? Cette idée d'armée du futur, chargée de toutes les tâches ingrates qui existent, peut servir de base à toutes sortes d'aventures spatiales, tous jeux confondus. Cet album est un de mes préférés du bimestre.

Pour ceux qui restent en ville, la vie n'est pas toujours forcément très drôle. **Eden** (mon autre chouchou) en est un des plus beaux exemples. Imaginez ce que peut être la vie d'un pauvre journaliste sans gloire mais plein d'ambition, précipité malgré lui au milieu de ce que l'on pourrait appeler une guerre de religion menée par les mutants. Dans un tel contexte, la place laissée à l'aventure est immense. C'est encore d'une guerre de religion qu'il s'agit (ou cela y ressemble fort) dans la suite des aventures de **John Difool avant l'Incal**. Les groupuscules pullulent dans la ville enfouie et tous tentent, pour des raisons plus ou moins avouables, de renverser l'abominable caste des aristos, sanglante et dévergondée... John Difool, pourquoi pas avec l'aide de vos aventuriers préférés, ira-t-il jusqu'au bout de sa mission, de sa passion ?

A la limite de l'apocalypse (un peu avant ou à peine après), vous avez des chances (mais peut-on vraiment appeler cela de la chance...) de rencontrer **Samba Bugatti**, agent du gouvernement. Dans ce monde étrange, des hommes peuvent contaminer les machines avec leurs virus et d'autres jouissent de pouvoirs aujourd'hui qualifiés de supranormaux. Mais Samba Bugatti est l'homme de la situation, celui qui peut retrouver le meneur de la rébellion et détruire tous les livres restant d'une époque révolue, celle du Beatifica. Un étonnant prolongement aux précédents albums des mêmes auteurs.

Franchement après l'apocalypse, **Nobodyland** nous entraîne à la découverte d'un palais-labyrinthe, conçu par un architecte pervers régnant sur des populations plus mortes que vives, décimées par la maladie et la faim. Cette réflexion sur la politique et ses déviations peut fournir un cadre pour toutes les aventures que vous pourrez imaginer dans un monde dévasté. Au même moment, le délire d'un ordinateur contrôlant la météo ayant provoqué sur l'Europe de catastrophiques chutes de température, Venise est sous la neige, et le Diable – **Il Diavolo** – s'en donne à cœur joie. Ce monde froid peut être le cadre privilégié pour faire vivre à vos joueurs des aventures basées sur la survie et la recherche du moyen de traverser la barrière qui les retient prisonniers, isolés de l'extérieur. On y trouve en particulier la description de plusieurs PNJ très intéressants, tant pour leur rôle que leur psychologie. Ce doit être un vrai plaisir de les interpréter devant des joueurs. C'est aussi cela, le jeu de rôle, non ?

Super futur bave plus noir !

Pour **Batman** et pour **Hulk**, c'est un peu d'un retour aux sources dont il s'agit, de manière bien différente. Dans un cas, le héros aux ailes de chauve-souris n'en est qu'à la conception de sa Batmobile et il doit de plus réussir à s'attirer les bonnes grâces du maire de Gotham City. Et dans l'autre, le monstre vert (ou gris, ou vert de gris...) pourchasse d'autres monstres encore plus hideux que lui (ce qui n'est pas peu dire), et beaucoup plus méchants, pour éviter qu'ils ne s'emparent de la fameuse bombe à rayonnements Gamma qui est à l'origine de son état actuel. Tout un programme, et si vos joueurs roulent au Super, n'hésitez pas, il n'y a rien que du bon.

Et si vous recherchez encore de supers aventures pour super-héros, toutes religions confondues, c'est dans **Thanos** que vous les trouverez. Il y en a forcément pour vos joueurs là aussi, puisque tous les super-héros du monde (tous ? oui tous !) se donnent la main pour débarrasser l'univers de l'emprise de Thanos, le fou jaloux aux bijoux qui fait joujou avec l'univers pour les beaux yeux de la Mort.

Pour finir, une page d'information

Depuis le 18 mai 1992 l'École française de Varsovie est devenue le lycée René Goscinny. Ce choix du nom de René Goscinny, l'un des dix auteurs de langue française les plus traduits, nous prouve une fois de plus que la bande dessinée est devenue un art majeur du XX[e] siècle, reconnue comme tel par l'ensemble de la communauté culturelle mondiale. ■

André Foussat

Des bulles et des titres

- **L'abîme du temps**
  Dock 21.
  Rodolphe et Mounier. Dargaud.
- **Ardoukoba**
  T2 - *L'œil de la reine.*
  Ramaïoli et Aubert. Blanco.
- **Max London**
  T3 - *Pharaon-sur-Nil.*
  Zoran et Toufik. Blanco.
- **Jeepster**
  Rêves de fantôme.
  Giordano et Francard. Dargaud.
- **Eden**
  Vince. Zenda.
- **John Difool avant l'Incal**
  T4 - *Anarco-psychotiques.*
  Janjetov et Jodorowsky.
  Les Humanoïdes Associés.
- **Samba Bugatti**
  Dufaux et Griffo. Glénat.
- **Nobodyland**
  T2 - *Needham.*
  Bittler et Carré. Glénat.
- **Neige**
  T5 - *Il Diavolo.*
  Gine et Convard. Glénat.
- **Hulk**
  Point Zéro.
  David et Mc Farlane. Semic France.
- **Batman**
  Catwoman, *Proie.*
  Gulacy, Austin et Moench.
  Comics USA.
- **Le défi de Thanos**
  T2. Starlin, Perez et Lim.
  Semic France.

Origines de l'épouvante

Le roman d'épouvante, celui qui fait peur, est né vers 1800 sous la plume d'auteurs anglais et allemands. L'action s'en situe alors le plus souvent en Espagne ou en Italie, parfois déjà dans les Carpathes, et met en scène moines débauchés, nonnes sanglantes, inquisiteurs pervers, juifs mystérieux, initiés secrets, parfois le Diable en personne. Les premiers vampires aussi.

Le personnage du religieux maudit inspira les premiers chefs-d'œuvre de cette littérature. Si, le soir avant de vous endormir, vous rêvez des sombres cachots de l'inquisition, des souterrains humides des monastères, ou du calme trompeur des cimetières, précipitez-vous sur **L'Italien ou Le confessionnal des pénitents noirs** d'Ann Radcliffe, **Le moine** de M.G. Lewis et **Les elixirs du Diable** d'E.T.A. Hoffmann. Trois variations sur le thème de l'amour impossible et du moine pervers.

Dans **Melmoth** de C.R. Mathurin, le *gothic* anglais parvient à son paroxysme. Vous jugerez du poids de la malédiction qui pèse sur le héros quand on vous aura dit que Melmoth, c'est tout à la fois Dorian Gray, le docteur Faust et Ahashverus.

Autre personnage fétiche de la littérature fantastique du XIX[e] siècle, le juif errant prend de multiples visages. Dans **Le juif errant**, Eugène Sue en fait un socialiste vengeur [1]. Ahashverus devient un guide mystérieux dans **Le manuscrit trouvé à Sarragosse** de Jan Potocki, un livre dont on ne parlera jamais assez. Quant à Gustav Meyrink, dans **Le visage vert**, il en fait un grand initié oriental.

Meyrink, dont la vie fut une partie d'Illuminati grandeur nature, mêle dans ses ouvrages les traditions occidentales et orientales. Si l'on retrouve dans **Le dominicain blanc** la matière sobre, linéaire, de son texte le plus connu, **Le golem**, l'inquiétant Pragois lâche la bride à son imagination dans **L'ange à la fenêtre d'Occident**, étonnant roman alchimique qui rebondit sans cesse du XVI[e] au XIX[e] siècle. On se permettra donc ici un bref passage au XXe siècle, car Yvonne Caroutch est une amie, et une grande spécialiste de Meyrink, qui a largement inspiré son roman **Giordano Bruno, le Volcan de Venise**.

Des créatures inquiétantes, évadées des ténèbres ou revenues du passé, font alors aussi leurs premiers pas en littérature. **Le vampire** de J.W. Pollidori, **Carmilla** de J.S. Le Fanu, préparent l'arrivée du **Dracula** de Bram Stoker. Fondateur d'un mythe, ce livre de base que tout joueur devrait avoir lu dépasse largement tous ses successeurs et imitateurs. Il en va de même pour **Le golem** de Meyrink, dont j'ai déjà parlé, ou pour le **Frankenstein** de Mary Shelley. Tous les vampires ne se nourrissent pas de sang, comme vous l'apprendra la lecture, ou la relecture, du **Horla** de Maupassant. Le vampire n'est pourtant pas une simple création littéraire, comme le montre la prudente **Dissertation sur les revenants en corps, les excommuniés, les oupires ou vampires, brucolaques, etc.** de Dom Augustin Calmet. Plus de trois cents pages d'histoires de vampires et de revenants recueillies par un moine cultivé, qui assure ne pas y croire mais préfère informer le public des moyens de se défendre, si jamais tout cela était vrai…



L'un des ouvrages figurant sur cette photo a mystérieusement disparu du texte. Encore un complot ?

Si la littérature française a donné peu de grands romans d'épouvante, elle est par contre riche en contes fantastiques qui sont autant de petits scénarios tout prêts. **Vathek** de William Beckford, un Anglais qui écrivait en français, nous montre un enfer baroque dans l'univers des Mille et Une Nuits. Parmi les **Contes fantastiques** de Théophile Gauthier, très inspirés par Hoffmann, j'avouerai ma préférence pour *La morte amoureuse* et *Avatar*, l'étrange histoire d'une greffe d'âme.

A la chaleur de ce fantastique frénétique, on peut bien sûr préférer une littérature fantomatique plus froide, élégante, construite, mais tout aussi inquiétante. Qui n'a été séduit par ce fascinant exercice de style qu'est **Le portrait de Dorian Gray** d'Oscar Wilde, ou par les nouvelles fantastiques d'Henry James, **Le tour d'écrou**, **La redevance du fantôme**, **Les papiers de Jeffrey Aspers**, ou **La troisième personne**.

Quelque part entre Nietzsche, Céline, Sade et Les Mille et Une Nuits, le **Grand roman** de Ladislav Klima est une œuvre incontournable. Nul n'avait encore osé publier cet étourdissant pavé décadent, philosophico-fantastico-orientalo-mystico-sado-maso-scato-délirant écrit pourtant au tout début du siècle, dans l'Autriche-Hongrie finissante. Cet ouvrage, subversif au point que la sainte Vierge en personne est intervenue pour tenter d'en empêcher la publication, est sans nul doute extrêmement dangereux pour l'équilibre mental du lecteur. C'est aussi une inépuisable mine d'idées bizarres ou perverses, en tous genres, dans tous les domaines, à toutes les époques.

Kabbalistes et hassidims, faux messies et vrais meshugges, parfois un petit dibbouk venu mettre son grain de sel, abondent dans les romans du prix Nobel Isaac Bashevis Singer. Voilà l'occasion de découvrir une Pologne juive aujourd'hui disparue, un univers peu connu des joueurs, propice pourtant à bien des aventures. Outre les recueils de nouvelles, je vous conseille tout particulièrement deux textes qui baignent dans une atmosphère médiévale, **La corne du bélier**, le premier roman de Singer, et **Le roi des champs**, l'une de ses dernières œuvres. J'ai lu ce dernier texte en anglais, mais je ne doute pas que la traduction française qui vient de paraître soit à la hauteur.

Inspi-jeux

Tant par leurs mécanismes, originaux, que par leur présentation, soignée, les produits Ravensburger font référence en matière de jeux de société familiaux. Lequel d'entre nous n'a jamais joué à *Scotland Yard*, à *Ave Cesar* ou au *Lièvre et la tortue*… Aussi ne pouvions-nous rester indifférents à la course que se livrent les sorciers de **Labyrinthe Master** pour rassembler les ingrédients de leur abominable potion magique. Plus complexe qu'il n'en a l'air, ce jeu de stratégie ne s'adresse pas qu'aux plus jeunes. Il est aussi très instructif, puisque l'on apprend en feuilletant les règles qu'un crapaud cuisiné avec de la crème et de la graisse de sorcière permet de comprendre le langage des animaux. De plus, le labyrinthe modulaire qui sert de plateau de jeu pourra sans nul doute resservir dans quelque partie de jeu de rôle. Pour les amateurs de médiéval-fantastique qui veulent jouer en famille…

Où trouver ces romans ?

On trouvera dans la collection Bouquins, chez Robert Laffont, deux recueils de romans fantastiques du XIXe siècle qui alternent avec adresse gothique victorien et romantisme allemand. **Romans terrifiants** regroupe *Le château d'Otrante, L'Italien ou Le confessionnal des pénitents noirs, Le moine, Les elixirs du Diable* et *Melmoth*. **Les évadés des ténèbres** comprend *Les mystères du château d'Udolphe, Frankenstein, Carmilla, Dracula* et *Le golem*. Les œuvres de Gustav Meyrink sont publiées aux éditions du Rocher (on n'est pas obligé de lire les préfaces). *Giordano Bruno, le Volcan de Venise* est paru chez Arista. *La Dissertation* de Dom Calmet est parue aux éditions Jérôme Millon. Maupassant et Gauthier sont bien sûr au Livre de Poche, depuis fort longtemps. *Les contes d'Hoffmann* sont en Folio, et *Vathek* de William Beckford en classique GF. Les nouvelles de James, éparpillées chez de nombreux éditeurs, viennent d'être regroupées dans un énorme volume paru chez La Différence. Toutes les œuvres de Singer sont publiées chez Stock dans la Bibliothèque cosmopolite. Les romans de Klima sont publiés par La Différence.

Inspiration médiévale

Les **Otia Imperialia** de Gervais de Tilbury ont été écrites en Angleterre au début du XIII[e] siècle. Les longs extraits publiés sous le titre de *Livre des merveilles* par les éditions des Belles Lettres nous révèlent mille détails tant sur l'imaginaire que sur la vie quotidienne des hommes de l'époque. Vous y apprendrez ainsi bien des choses sur les loups-garous, les femmes-serpents et les sirènes de la mer d'Angleterre…

A la découverte de Gallimard

On connaissait déjà la superbe collection des Découvertes-Gallimard, l'encyclopédie pour enfants que s'arrachaient les adultes, il y a maintenant les Albums Découvertes-Gallimard. Contrairement à leurs petits frères, ils sont chers, mais à force de les feuilleter on finira bien par craquer. **Le théâtre du Nouveau Monde** nous décrit, gravures d'époque à l'appui, l'Amérique vue de l'Europe du XVIe siècle. **L'Egypte à la chambre noire**, un reportage photographique le long de la vallée du Nil en 1856, avec les commentaires du photographe, est un outil fantastique pour le maître de jeu désireux de renouveler le thème de « la malédiction de la momie ». **A la découverte de l'Amazonie** nous montre les magnifiques dessins d'un naturaliste visitant ces terres inconnues (donc mystérieuses) en 1826. ■

Bruno Faidutti

1) Ceux qui, comme moi, se demandent à la suite de quelle conspiration la Compagnie de Jésus a été oubliée dans les boites d'Illuminati pourront avec profit se référer à cet ouvrage.

PARTENAIRES

— **La Compagnie du Délire cherche initié(e)s** 25 ans pour JdR médiévaux fantastiques. Laurent au (16) 90.47.27.83 région **Arles-Salon**.

— Cherche **joueurs Space Marine ou 1ère Ligne fantastique**. Marc au (1) 34.78.70.89 **Mantes la Jolie**.

— Ch. **joueurs ou joueuses pour ts jeux de rôles** pour jouer une soirée en semaine à **Argenteuil** (95). Michel au (1) 39.80.87.00.

— **LWC et le chasseur cherchent : Roro/Trauma ; Momo/Logan ; Richard/Orchidé ; Ludo/Akira ; Juju/Solo ; Nico/Corpo** pour cet été ! MJ au (16) 27.68.18.91.

— Cherche **joueurs de JdR (Donjons & Dragons...)**. Téléphonez à Jacky au (16) 79.32.50.33 (**73200 Albertville**).

— Cherche **partenaires pour wargames ou JdP, tous niveaux, tous jeux. Département du Gers** (**32**) appeler Laurent au (16) 62.66.73.94.

— Jouez avec vos **figurines antique-médiéval-fantastique-moderne, 15-25 mm, 300e. Rejoignez-nous !** Contact au (16) 20.55.74.44 Dominique.

— **Wanted joueurs(euses) pour tous jeux de rôles**. Tél. : (16) 62.60.00.70 demander Jean-Louis le soir merci (à **Auch dans le Gers**).

— Cherche **partenaire pour jeux avec figurines** (**Les Aigles, Warhammer, Arc & la Griffe, etc.**) sur **Orléans**. David Marie - 3 place Adenauer - **45000 Orléans**.

— Maître **cherche joueurs Rolemaster (Shadow World, Harn) pour parties personnalisées**. Julien au (1) 48.73.22.71 à **Fontenay/Bois (94120)**.

— Ch. **joueurs ou club pour JdP (Blood Bowl, S. Hulk...) sur Colmar** + 18 ans. Tél. : (16) 89.79.70.74 (après 20 h) **68000 Colmar**.

— Cherche **partenaires ts jeux de simulation région de Basse Terre**. Jérôme Boileau - Morne Houel - **97120 St Claude**.

ÉCHANGES

— Echange ou vds **Central America, Storm over Arnhem contre Little B. Horn, Arnhem Bridge, Fight for the Sky**... Laurent au (16) 94.48.41.45.

— Ech. **Bloodlust + écran contre Cyberpunk**. Jérémie Descalis au (1) 48.70.10.98 (répondeur) **93000 Montreuil**.

— Ech. **Horreur à Arkham, Tac Air, Battletech contre Ambush ou Hornet Leader**. Laurent au (16) 73.25.35.16.

CLUBS

— Club **Trebark rech. joueurs Paintball motivés pour former équipes sur région parisienne**. Contacter Muriel dès août au (1) 40.16.80.77.

— **Formons club JdR les Mad Warriors région Yvelines**. Tél. : (1) 34.62.47.47 demander Régis.

— **Les Rêveurs d'Erebe vous invitent à partager leurs songes ténébreux**, démon(e)s de 19 ans et plus. Contacter Hervé au (1) 46.59.06.06.

— **Création des Chevaliers du Dragon**. Star Wars les Aigles 25 mm AD&D JB007 Les 3 Mousquetaires... Tél. : (1) 45.99.24.11 après 20 h Thierry (**94440**).

— **Les Arpenteurs de rêves cherchent à s'étendre à Tournai (Belgique)**. Joueurs ou maîtres téléphonez à Raphaël au (19) 32/069.84.13.25.

DIVERS

— **Magie des Runes** by LHRR Merlhyn (Cf Casus 67) dispo. pour 130 F + 15 F de port. Stonehenge - 1385 rue Fontcouverte - **34000 Montpellier**.

— **Légendes vit toujours grace à son fanzine : L'Antre du Dragon**. Nouveautés et qualité à chaque numéro : Didier Franque au (1) 47.31.61.58 ou (16) 43.41.39.59.

—**Donne cours de peinture pour figs, initiation-perfectionnement**, résultats assurés. Michel au (1) 39.80.87.00 en soirée et week-end ;

— **Fanzine cherche créateurs JdR**. contactez-nous au (16) 73.87.68.06 (**63112 Blanzat**) demandez Sylvain.

— **Le Grimoire est sorti ! Fanzine dédié à Warhammer** 15 F + 10 F de port. Ecrire à Sébastien Boudaud - 3 rue André Le Nôtre - **49300 Cholet**.

— Vds **Pulsar zine de BD, SF, fantastique, interview J. Byrne**, 60p, 30 F, port compris. O. Blaise - 17 parc de la Baronne - **57530 Ars-Laquenexy**.

— Pour 15 F **tous vos zines, scénars, dessins en noir & blanc mis en pages et imprimés !** Demander Nicolas au (16) 56.04.40.26 (**33400 Bordeaux**).

— Vds **scénars maison (Storm + Simulacres). Envel. timbrée pour catalogue aux Archanges Boréens** - Gest Julien - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy**.

— **Belgique : ch. fans JR pour créer zine**. Laurent au (19) 041/36.40.38 (**4400 Liège**).

— **L'Epée d'Aymeric ass. comédiens cascadeurs propose aux organisateurs joueurs de JRGN leurs services**. Tél. : (16) 35.15.22.10.

— **Les Arpenteurs de Rêves : le club de Lille** tous les vendredis à 20 h et dimanches à 14 h. Rens. : R. Verbiese au (16) 20.50.75.43 après 19 h.

— **Les Arpenteurs de Rêves : le fanzine est disponible** n° 0, 1 et 2 10 F le n°. Ecrire à Rafaël Verbiese - 4 rue Léon Gambetta - **59320 Haubourdin**.

— Vds **jeu d'échecs rare en zamack médiéval or et argent**. Demander Katherine au (1) 64.95.67.04.

ACHATS

— Ach. **Rolemaster** 120 à 160 F. Téléphonez à Julien au (16) 97.55.44.28.

— Achète **tout supplément pour JRTM** en vo ou vf + **vds Civilisation**. Karin au (16) 50.92.99.20 (**74100 Annemasse**).

— Achète **scénarios AD&D maison** envoyer résumé et tarif merci. Laurent Demoute - 6 villa de la Tourelle - **93100 Montreuil**.

— Achète **fig. M16 Prince August, boîtes Grenadier 7502 Sauron's Dark ones & 7505 Isengard** (très bon prix). Eric au (1) 40.92.01.71.

— Cherche **désespérément DL9, 11, 13, 15, 16**. Demander Jean-Luc au (16) 66.64.04.72.

— Achète **figurines Ral Partha** R275 et R290. Tél. : (16) 61.15.11.72 fin juillet (**31770 Colomiers**).

— Stop ! **Devenez millionnaire en me vendant à votre prix les vieux Mecanix**. Tél. : (16) 61.39.00.41 (**31650**).

— Ach. **Vikings ou le Port fortifié** prix à débattre. Appeler Thomas au (16) 67.74.69.59 sauf week-end urgent !

— **Collectionneur achète wargames** + S&T WG CMD. Jean-Christophe Nadaud - 7 rue Fernand Delmas - **19100 Brive**.

— Ach. **figs 25 mm Essex Citadel Fantasy Forges orc gob troll soldats médiéval ogre**. Demander Christophe le week-end et le soir après 20 h au (1) 49.63.06.47.

— Achète le **Daemonis Compendium et Intervention divine**. Julien Tauber au (1) 45.81.53.76.

— Achète **vos vieilles figs Citadel lots ou grosses quantités** sauf WH40K. Michel au (1) 39.80.87.00.

— Ach. **Le roi entêté de L. Sprague de Camp**. Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne**. Je suis illustrateur, zines écrivez-moi !

—Achète **AD&D Royaumes Oubliés Campaign set vf** urgent demander Hugues au (16) 41.43.00.05 (**49000 Ecouflant**).

— Achète **Judge Dredd de Games Workshop** à un très bon prix. Demandez Didier au (16) 44.24.15.83 après 19 h.

— Achète **wargames GDW SPI S&T AH Clash of Arms**. Tél. : (1) 45.87.00.85 ou laisser message.

— Recherche et achète **le Pin's du héros BD Le Mercenaire**. Jérôme Arquille - 4 rue des Pontières - **41260 La Chaussée St Victor**.

— Achète **romans DragonLance urgent !** Demander Manuel Pradel au (16) 91.43.15.68 après 18 h merci d'avance !

— Achète **Warhammer Battle (en français)** à n'importe quel prix. Demander Denis au (16) 73.39.95.22 (**Mirefleurs**) après 19 h vite ! !

— Achète **Miroirs des Terres Médianes n° 9 et 10**. Demander Bruno au (16) 78.34.82.61.

— Cherche **cassette vidéo d'Akira + vds scénars Rêve de Dragon 1-4** bon prix. Patrick au (19) 41/39.28.37.00 (Suisse).

— Achète **figurines médiévales fantastiques** à bon prix urgent ! David au (16) 28.21.09.60 sur répondeur.

— Cherche **désespérément calendrier Tolkien 1988**. M. Gauthier - 63 av St Barthélémy - **06100 Nice**. Tél. : (16) 93.89.49.44 ou fax : (16) 93.89.86.43 de 9 h à 17 h.

— Achète **Leaves from the Inn of the last Home et tout sur DragonLance sauf l'Atlas et scénar**. Christophe au (16) 94.42.12.65 (**83000**) après 19 h.

VENTES

— Vds **Space Hulk + Deathwing + Genestealer 450 F Cry Havoc 130 F Siège 140 F Cité médiévale 100 F Blood Bowl (ancienne version) + Zone mortelle 230 F**. Emmanuel Soudry au (1) 60.88.47.68 (**91100**).

— Vds **nbrx jeux liste** contre env. timbrée. Alexandre Mignon - 26 rue Guynemer - **21600 Longic**. Tél. : (16) 80.31.82.51 (le we ou après 18 h).

— Vends **Firefight (TBE) + 9 blisters (impec). Achète Airstrike**. tél : (1) 48.55.13.89 (Julien) après le 18 juillet.

— Vends **wargames et livres**, liste complète contre enveloppe timbrée. Christophe Facon - 16 route d'Estaires - **59660 Merville**.

— Vds **Space Hulk 150 F King and Things 100 F Fief 100 F Junta 100 F Warhammer 40000 Paranoïa 100 F supp. Para. 50 F**. Tél. : (16) 61.34.26.74.

— Vds **Rolemaster neuf 250 F à débattre et Empire et Dynast. 200 F neuf + Anashiva 1 et 2**. Tél. : (1) 47.39.10.93 après 18 h.

— Vds **Star Wars + AD&D² + scénars + figurines peintes** tout est en bon état pas cher. Demandez Arnaud au (16) 64.06.34.39 après 16 h30.

— Vends **Car Wars + ext. 150 F Blood Bowl 100 F Ambush neuf 100 F Guet-Apens neuf 100 F**. Demander David au (1) 64.94.69.45 poste 140 (standard).

— Vds **JdP Krystal TBE 350 F (port inclus). Anciens Casus n° 51, 56 et 61 (encarts non détachés) 20 F l'un. Acide Formique 45** F. J-François au (16) 76.22.69.79 (**38100 Grenoble**).

— Vds **Œil Noir** (Initiation + accessoires ou maître) : 120 F contacter Laurent au (1) 48.80.57.33.

— Vds **Warhammer (WRPG + 10 compléments** : La campagne de l'ennemi intérieur) état neuf, - 35 % ! Romarik au (16) 38.53.34.41 (**45 Orléans**).

— Vds **AD&D² Maître + écran 140 F état neuf + Complete Fighters Thief Priest Wizard Bard Handbooks 100 F chaque**. Jean-Luc au (16) 66.64.04.72.

— Vds **Formule Dé + GPF** 250 F TBE. Ecrire à Quemard René - 4 rue Belquerel - **75018 Paris** ou tél. au (1) 42.51.17.02 DLMM après 19 h.

— Vds **JdR Warhammer + supp., Yomkippur, WF Battle, livres dont vous... Je peins aussi fig. pour pas cher**. Nicolas Lucas - 13 rue de Jussieu - **44300 Nantes**.

— **Occases wargames neufs et en vo** prix sympas, poss. prix forf. si achat groupé. Tél. en soirée à Bruno au (1) 42.00.89.71.

— Vds **tout Warhammer et INS/MV, tout RuneQuest, tout Star Wars, Shadowrun + Mercurial, Rolemaster + extensions, JRTM**. Demander Nicolas au (16) 78.00.29.39.

— Vds **suppléments en BE pour Cyberpunk, Cyberspace, Heavy Metal** cédés à bas prix. Demander Franck au (1) 47.86.33.91.

— Vds **Berlin XVIII + Marxmen + écran + scénar** (neufs). Erwan au (16) 97.81.03.39 (**56700 Kervignac**) après 18 h.

— Vds **10 JdR + suppl. tous styles**, BE, prix intéress. Philippe Labussière - 27 rue de l'armée Patton - **54000 Nancy**. Tél. : (16) 83.40.20.61.

— Vds **Gurps Cyberpunk + Cyber Age 100 F et achète Cities of Harn**. Urgent contacter M. Bedic chez MM. Kremar - 6 allée des Tulipes - **92000 Nanterre**.

— Vds **Torg BE + écran 180 F + Full Metal Planète BE 160 F + Technoguerriers TBE 90 F + Empire Galactique 100 F**. Joindre Alexandre au (1) 47.33.92.65 !

— Vds **Armada 1 TBE ainsi que Battletech et Third Reich** prix à débattre. Nicolas au (1) 60.84.54.07 en soirée.

— Vds **Rolemaster + Minas Tirith** jamais servis 300 F port payé. Sébastien Rabusseau - 5 allée des Alouettes - **33160 Saint-Aubin de Médoc.**

— Vds **Cry Havoc + Siège + Croisades 150 F chq Viking 180 F Modern Naval Battles 170 F Aigles 100 F**. Appeler David au (16) 93.78.59.03 ts jeux TBE.

— Vds **état neuf RuneQuest + Genertela + Secrets Oubliés + Dieux de Glrtha + écran + Ruines Hantées + Monts arc en ciel**. Benjamin au (16) 76.52.13.87.

— Vds **règles officielles Donjons & Dragons manuel Monstre Joueur Maître** donne 5 figurines plomb par livre acheté. Sophie au (1) 43.67.49.45 (**Paris**).

— Vds **Rep. of Rome, 3e Fleet : 250 F, Central America, Gettysburg, Up Front : 200 F, Alexander, 6e Fleet, Arab-Isr. War : 150 F**. Didier au (16) 43.41.39.59.

— Vds **Battletech (VP Technoguerrier Plastech + Shadowrun (vf) + écran (vf) + Acide Formique + France 2009 + Epic Orc Invasion + Orc Horde + Blood Bowl + SM**. Tél. : (1) 47.47.00.56.

— Vds **TBE Chrome 80 F Killing Technology 80 F BE Gurps basic Set vo 150 F Twilight 2000 150 F Rifts 200 F**. Appeler Cédric au (1) 46.47.67.76.

— Vends **Terre Creuse + JB007 + Vallée des Rois** le tout 200 F. Demander Guillaume au (16) 32.40.56.83.

— Vds **extensions et scénars Cthulhu, feuilles dossier AD&D² et Angry Wizard (Role aids)**. Samuel au (16) 44.53.48.52 (**60300 à Senlis**).

— Vds **Trial to Strength 150 F Russian Front 150 F Barabarossa 100 F Guns of August 100 F**. Demander J-Christophe au (16) 46.87.58.25 **Rochefort**.

— Vds **Heroquest Krystal D&D le jeu Warlaw Tank Leader Est & Ouest le tout neuf Hawkmoon Alter Ego Fantasy Warriors**. Nicolas au (16) 50.67.48.89 (**74960**).

— Vds **Alesia BE 150 F et Le Roi Arthur TBE 200 F si achat du tout 300 F**. Joseph au (1) 46.78.02.55 après 19 h merci.

— Vds **Torg + écran 250 F + suppl. 100 F chaque, JB007 80 F, Les Aigles nv. édit. neuf 180 F**. Guillaume après 17 h au (1) 44.24.82.73.

— Vds **JdR Berlin XVIII + écran + Marxmen 1235 + scén. 200 F JB007 + Manuel Q + équipement + Dr No 250 F + warg. MBT 180 F** état neuf. Yann au (16) 60.05.81.30.

— Vends **Rêve de Dragon (état neuf) et 2 scénarios officiels**. Jérôme au (1) 46.44.06.85 après 21 h et avant 1 h. Merci !

— Vds ou éch. **Harpoon 91 + Btl of WWII + Shipfor. + subform + Aswfor. + Data 91. cont. Fred. the Great (AH). Vds Gettysburg**. Christophe au (16) 71.76.91.59 (**73360**).

— Vds **tt sur Warhammer JdR + tt sur RQ**. Demander Mathieu au (16) 20.90.09.00 après 18 h (**Lille**).

— Vds **pour AdC : Masques de Nyarlathotep + Rejeton d'Azathoth + Fungi Yuggoth + Trace de Tasthogghua**, tous neufs, le tout : 350 F. Nathalie Dhelin au (16) 20.50.96.05 après 18 h (**59320**).

— Vds ou éch. **JdR, suppléments, livres, magazines etc**. Liste en écrivant à Christophe Thiry - 48 rue du Val Barizien - **52000 Chaumont**.

— Vds **Battletech 80 F, Paranoïa les 2 versions + 11 suppléments 250 F Ave Tenebrae + Fiefs et Empires 150 F**. Demander Gilles au (16) 59.63.59.49.

— Vds **env. 150 figu. 25 mm** Essex Moyen Âge, Féodal etc, Piétons 6 F env. Liste contre 2,50 F. Micahlak Ph. - 5 rue C. Levillain - **76100 Rouen**.

— Vends **Bushido + ajouts 100 F, Formule Dé neuf 180 F, et Chainsaw Warrior 100 F**, tous sans frais de port ! Benoît au (16) 78.24.82.40.

— Vds **wargames** liste contre enveloppe timbrée. Emeric Mignotte - 3 rue Brown-Sequard - **75015 Paris**.

— Vds **Rolemaster 150 F, Ecran 30 F, C&T 1&2 60 F chaque, Berlin XVIII 70 F, Marxmen 1235 70 F**. Pierre au (16) 92.31.31.77 après 17 h (**04000 Digne les Bains**).

— Vds **Torg + écr. + Ter. Viv. + Emp. du Nil + Cyberpap. + aides de jeu + Casus n° s 59, 66 à 69, HS n° 3, Graal 24 à 26**. Tél. : (1) 75.37.57.77.

— Vds **Friedland Plan Barbarossa et Horreur à Arkham TBE Paranoïa ext. 200 F et l'Œil Noir 6 modules**. Demander Seb. au (16) 94.21.28.25.

— Vds **jeu de plateau HeroQuest 250 F, Œil Noir MDAI 100 F**, Le tout neuf. Pascal au (16) 41.58.51.73 (**49300**)...

— Vds **AD&D¹ et AD&D² + Stormbringer** à 150 F l'un. Contacter Nathan au (16) 41.60.15.71 (**49100 Angers**).

— Vds **Star Wars JdR guide scénario matériel de campagne** 300 F. Eric au (1) 39.56.28.51 (**78350 Jouy-en-Josas**). Donne **Cyber Age** en cadeau.

— Vds **AD&D DragonLance Survival Guide 80 F chaque, AD&D² GDM vo MDJ vf 100 F chaque. Tout Star Wars**. Tél. : (1) 47.35.24.83 après 20 h.

— Vds **Intervention Divine pour INS/MV 300 F à débattre et Bitume MK5 90 F**. Benoît Prieur - 17 allée de St Laurent - **76700 Harfleur**.

— Vds ou éch. **Le plan Barbarossa, Conquête, 2 wargames jamais servis. Vds aussi Thriller pour GN**. Tél. : (1) 42.29.52.04 ask for Romain.

— Vds **World in Flames** 300 F. Saint-Paul Yann - 1 rue du Chêne Hettenschlag - **68600**. Tél. : (16) 89.22.00.53.

— Vds ou éch. **Star Wars JdR Le Guide de l'Empire et le Guide plus Hawkmoon**. Tél. : (1) 64.90.32.22 après 19 h.

— Vds **Berlin XVIII boîte de base + écran + Marxmen 1235** le tout neuf pour 250 F. Tél. : (16) 42.52.03.69 (**Salon de Pce**) Loïc.

— Vends **tout pour AD&D¹ et ² Ravenloft Boxed Set**. Thierry Prévost - 3 allée des saules - **59160 Capinghem**. Tél. : (16) 20.09.77.66.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°70 - Parution n° 71 septembre. Date limite 15 août.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

EN DIRECT DE LA RÉDACTION

Les concours

CASUS BELLI

Heller



RÉSULTATS
Concours Heller

Dans notre précédent numéro, nous vous proposions de gagner 15 maquettes de drakkar Heller en répondant aux questions suivantes :

1) Les Vikings utilisaient l'écriture runique. Mais combien y a-t-il de runes dans cet alphabet ?
2) En anglais, « thing » veut dire « chose ». Mais que désigne ce mot pour les Vikings ?
3) En 992, Leifr Eriksson, fils d'Erik le Rouge, découvre le Vinland. De quel pays s'agit-il ?

Pratiquement tous les concurrents (plus de deux cents) ont bien répondu, malgré le petit « piège » de la première question, et nous avons donc tiré les gagnants au sort.

Les bonnes réponses sont :
1) Il y avait à l'origine 24 runes dans le futhark (alphabet viking), nombre qui est passé à 16 au cours du IXe siècle.
2) Le thing est l'assemblée du village.
3) Le Vinland est vraisemblablement Terre-Neuve (mais Amérique du Nord ou Canada ont été considérées comme des réponses valables).

Les gagnants sont :
Olivier Audy, 94120 Fontenay-sous-Bois.
Sylvie et Bruno Sebire, 50120 Equeurdreville-Hainneville.
Loïc Stephan, 69500 Bron.
Philippe Debar, Wépion/Belgique.
Raphaël Charpy, 25000 Besançon.
Philippe Gaillard, 74940 Annecy-le-Vieux.
Emmanuel Debruyne, Bruxelles/Belgique.
Stéphane Direz, 42100 Saint-Etienne.
Fabien Ribot, 26290 Donzère.
Sylvain Charpentier, 45800 St-Jean-de-Braye.
François Priol, 13800 Istres.
Laurent Matthey, 77500 Chelles.
Raphaël Bouyssel, 12260 Salles-Courbatiers.
Stéphane Dardenne, Bellaire/Belgique.
Christophe Bedeaux, 25130 Villiers-le-Lac.
Ils recevront bientôt leur maquette de la part d'Heller.

IL EST ENCORE TEMPS...
Concours Soleil Productions

Si vous n'avez pas encore envoyé vos idées d'Instantanés pour le concours Soleil, nous vous rappellons que la date limite de réception est le 1er août. Consultez Casus n° 69 (page 98) pour plus de détails, mais sachez qu'il est encore temps pour vous d'écrire l'histoire des Maîtres Cartographes de Dandale. Des albums dédicacés récompenseront les dix meilleurs idées de scénarios se déroulant dans ce monde médiéval entièrement couvert par une ville gigantesque.

Envoyez vos idées à :
Casus Belli
concours Soleil Productions,
1 rue du colonel Pierre Avia,
75015 Paris.

Retard sur Mega III : un coup des gremlins ?

Dans la gamme du jeu Illuminati, Steve Jackson distribue des pochettes d'autocollants et de *buttons* (gros badges ronds) porteurs de gags divers dont un affirme : « Ne paniquez pas, ce ne sont que des 1 et des 0 », fine allusion à l'essence des données informatiques. C'est beaucoup moins gag quand sur un disque dur, il n'y a plus QUE des zéros. Surtout quand c'est le deuxième « scratch » qui survient à peu de temps d'intervalle, que vous avez déjà deux semaines de retard sur Mega III, et qu'il n'y avait plus de supports disponibles pour conserver des doubles des énormes fichiers en cause.
Résultat : il a fallu rescanner plus de la moitié des images, récupérer d'anciennes versions des règles et revérifier toutes les corrections entrées les jours précédents dans le texte et sur l'écran du MJ. Comme de plus, il n'était pas question de retarder la sortie du numéro de juillet de Casus en monopolisant le matériel, c'est donc à peu près en même temps que le magazine et le hors-série seront parus. Mille excuses auprès de ceux qui l'attendent et ont tanné leur MJ (Marchand de Journaux) pour savoir s'il était paru...
Et merci à Pierre Lejoyeux pour son aide au repêchage et au recollage jusqu'à des heures indues.

Didier Guiserix

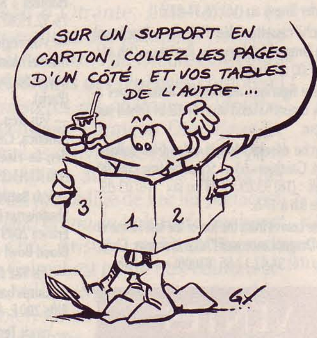
TSR CONTRE GDW
Last night, the DJ save my life !

Comme on le dit dans les journaux à sensations, le torchon brûle entre GDW et TSR. Motif du litige : le nouveau jeu de rôle de Gary Gygax, un jeu multigenre dont le premier volet est médiéval-fantastique. Il faut dire que l'idée d'appeler ce jeu Dangerous Dimensions, entraînant l'abréviation DD, semblait un peu provocatrice de la part de GDW. Serait-ce sous la pression ou conscients du problème que ses dirigeants ont changé le titre en Dangerous Journeys (DJ) ?
TSR reconnait pour le moment être en procès avec GDW mais refuse de dire même pour quel motif (parano quand tu nous tiens !). En tout cas, GDW annonce que TSR aurait renoncé à vouloir faire interdire les ventes de ce nouveau jeu de rôle. Peut-être est-ce justement à cause de ce changement de nom. Mais TSR ne s'en tiendrait pas là et voudrait faire valoir des droits sur ce jeu (toujours d'après GDW puisque TSR ne dit rien). Lesquels ? Sous quel motif ? Il faut dire que la législation sur la création, les droits et les protections d'œuvres sont différentes en France et aux USA. Pour l'instant, GDW a changé tous ses logos, prépare la sortie du jeu, et annonce que les principes de Dangerous Journeys sont aussi différents des jeux de TSR que possible hormis le fait que DJ est quand même un jeu de rôle !
Finalement, cela nous manquait un peu dans le jeu de rôle, un procès qui montrera que nous n'avons rien à envier au cinéma (Van Vogt contre *Alien*), à l'informatique (Apple contre Microsoft) ou la littérature (*La bicyclette bleue* contre *Autant en emporte le vent*).

Pierre Rosenthal

Au centre de ce numéro, un poster et/ou un écran de jeu







Le joli poster qui se trouve au milieu de ce numéro peut évidemment être accroché au mur. Mais là n'est pas son but définitif. Préparez un carton ou du papier fort de 84x30 cm que vous plierez légèrement en quatre volets. Découpez le poster en quatre, collez chaque quart sur un volet (dans l'ordre que vous voulez, ce qui donne le nombre extraordinaire de 24 écrans différents possibles), et voilà. Ah oui, de l'autre côté n'oubliez pas de coller les tableaux et résumés de règles de votre jeu de rôle préféré.

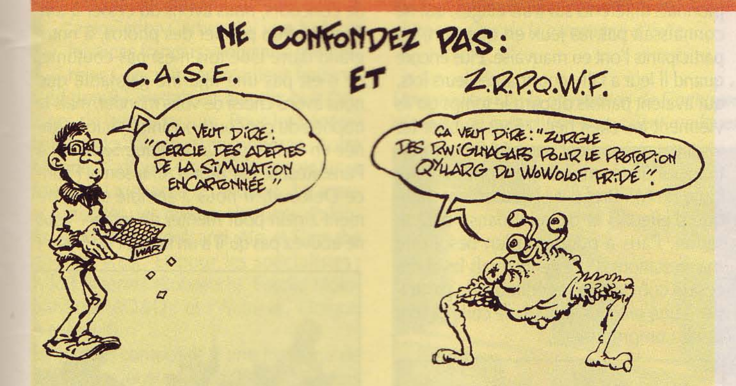
Bêtisier

Si vous avez pratiqué un tant soit peu le jeu de rôle, vous avez forcément entendu un lapsus, si vous n'en avez pas vous-même été l'auteur. Que ce soit la fatigue, un défaut d'attention et d'audition, la réalité a basculé pour vous au détour d'une phrase.
L'idée de compiler ces « bêtises » n'est pas nouvelle. Dragon Radieux et La Charge du Hobbit en avaient fait une rubrique, le serveur 3615 Akela a même une x-bal (Carnet noir) spécialement réservée à cet usage.
La compilation qui suit est l'œuvre d'Anne Vétillard, tirée de ses parties ou bien reprises sur d'autres supports (cités alors entre parenthèses).
Si vous même avez de ces perles à nous livrer, n'hésitez pas à nous faire un petit courrier. Qui sait, il y aura peut-être Le bêtisier II, le retour !

- Je cherche une niche sous les feuilles mortes.
- Je regarde si la lumière de la maison a l'air éclairé.
- Est-ce que les murs vont jusqu'au plafond ?
- J'ai mon pistolet en silex et ma balle en argent.
- Vous trouvez des débris de ruines.
- Dès que je suis sec, je sors de l'eau.
- Je ne regarde pas dedans pour savoir ce que c'est, c'est par curiosité.
- On le transporte par les pieds et par les jambes.
- C'est une bête jamais rarement vue.
- Le ninja : « Moi, un jour, j'ai dormi dans un arbre ». Question de son compagnon : « Dans un bonsaï ? »
- Ma robe de magicien est de couleur bleu plafond.
- Je l'attache avec des liens en cuir de poisson.
- Il te frappe du plat de la masse pour te faire moins mal.
- « Comment reconnaît-on les Aubiens ?
— À leur signe de reconnaissance.
— Lequel ?
— Il suffit de le demander à un Aubien... »
- On va directement au but de notre sujet.
- Une voiture passe devant vous.
— Est-ce qu'il y a quelqu'un à l'intérieur ?
- C'est un masque à gaz africain.
- Tu entres par la fenêtre pour nous ouvrir la porte de l'intérieur, pour ne pas abîmer les scellées.
- Achetez mon esclave ! Elle a les cordes vocales coupées, car une femme ne doit pas parler ! Et puis, elle danse et chante très bien...
- Il vivait de malnutrition.
- Soit c'est une astuce architecturale, soit nous sommes dans une autre dimension, ce qui est plus probable.
- Cet éboulement a-t-il eu lieu de haut en bas ou de bas en haut ?
- On va se déguiser en aspirateurs pour s'infiltrer dans le haras.
- Autrefois, j'étais Japonais.
- Elle m'a donné plein de coups de tibia.
- Tout ce que nous avons comme preuves, ce sont des hypothèses.
- L'Évangile dit : « Mange, et tu n'auras plus faim. »
- C'est du fer, le plomb ? (Capitaine Vaudou)
- On peut faire défiler un troupeau de chars !
- Le danger a été circoncis.
- J'écoute d'un œil discret.
- Vous arrivez à une entrée qui semble être une entrée.
- Hier, je suis arrivé par l'avion de ce matin.
- En Inde, on est monogame ou polymère ?
- On dirait les battements de cœur d'un mort.
- Il saute à pieds joints en se tenant le pied à deux mains.
- On va les liquéfier ces macramés ! (Cyberpunk)
- Il ne m'a pas survécu longtemps.
- Est-ce qu'on peut égorger sans tuer ?
- En ce moment, il fait tard de plus en plus tard.
- Je suis à genoux, les doigts de pied en extension. (James Bond)
- Ça va nous coûter les yeux des fesses !
- L'aventurier à un centaure : « Descends de cheval si t'es un homme ! » (Ak.)
- J'achève les cadavres. (Ak.)
- Je m'autosuicide mortellement. (Ak.)
- Je téléphone en PVC. (Ak.)
- Cet homme massif, couturé de cicatrices, les yeux clos, vous regarde, la lame de sa massue brillant au soleil, les mains gantées de manniques de fer en métal... (Ak.)
- J'ai fait dresser ce monolithe pierre par pierre. (Ak.)
- Motus et bouse cousue. (Ak.)
- Vous voyez un homme chauve avec un bandeau dans les cheveux. (Ak.)
- Il a de petites dents griffues. (Ak.)
- Vous apercevez un arbre rabougri et gigantesque. (Ak.)
- Un des soldats boite profondément car il a une jambe dans la flèche. (Ak.)
- J'évite son regard et je la fixe droit dans les yeux. (Ak.)
- Je le regarde des yeux à la tête. (Ak.)
- C'est plein de lumières stroboscopipes. (Ak.)
- Je saute les 5 mètres de barbelés avec une perche et une grenade dans chaque main. (Ak.)
- On va pas se poser de questions métaboliques quand même. (Ak.)
- Il avait les yeux très sombres, on voyait que le blanc. (Ak.)
- On met du tissu aux sabots des chevaux pour franchir le gué de la rivière sans faire de bruit. (Ak.)
- Des impériaux ! On va en faire de la chair à pâté ! (Ak.)
- Je rembobine mon tapis. (Ak.)
- Tu peux défoncer le mur muré ? (Ak.)
- Je sors mon burin d'huile. (Ak.)
- L'est pas manchot avec un ballon dans les pieds... (Ak.)
- Je suis en queue de tête. (Ak.)
- Le paladin dégaine son épaule... (Ak.)
- Il faut faire des ectoplasmes au blessé. (Ak.)
- J'utilise la barrique de whisky pour éteindre le feu. (Ak.)
- J'ai ma hache nouée à la ceinture. (Ak.)
- Vous voyez un truc rond en forme de cône. (Ak.)
- Y'a un trou dans le trou ? (Ak.)
- Un alambic avec deux demi-douzaines de ramifications. (Ak.)
- Est-ce que l'eau de la gourde est lucide ? (Ak.)
- J'avance tête en bille. (Ak.)

Ak. : Akela





FRANCE

Annemasse. L'association *Déréel* organise des jeux de rôle grandeur nature. Contact : Maison des jeunes et de la culture-centre, 3 rue du 8 mai, 74100 Annemasse.

Brest. L'association *Terres des Rêves* s'est créée dans le but d'organiser des grandeur-natures. Contact : Frédéric Le Mestres au (16) 98.07.83.56. Ou Terres des Rêves, 13 rue Kipling, 29200 Brest.

France. La société REK annonce la naissance du club *Heroïka*. Si vous désirez vous y inscrire et recevoir ainsi la lettre d'information mensuelle et être au courant de tous les événements Héroïka, écrivez à Club Héroïka national des jeux d'histoire, BP 21, 62155 Merlimont, en précisant vos nom et adresse. Vous recevrez par retour de courrier un bon d'inscription.

France. Un membre du *Club Europa France* organise des méga-parties d'Europa par correspondance. Contactez Grégory Anton, 155b avenue Georges Clémenceau, 78500 Sartrouville. Tél : (1) 39.13.42.26.

Lyon. *Les Elfes de Lugdunum* organisent tous les premiers samedis du mois une initiation aux jeux de rôle et jeux de plateau pour les 9-12 ans. Local : 33 rue Bossuet, 69006 Lyon. Contact : Nicolas Hugary, 64 bd des castors, 69005 Lyon, ou Xavier au (16) 78.65.05.24.

Lyon. Le *Lugdunum Magazine Club* ouvrira ses portes en septembre, le premier ou deuxième samedi de chaque mois, de 21 h à l'aube, pour des parties de jeux de plateau ou de wargames. Renseignements : Lugdunum Magazine Club, Maison des associations, 13 rue Dussaussoy, 69006 Lyon.

Marseille. *Le Cercle des Adeptes de la Simulation Encartonnée* (CASE) est une association qui a pour objectif de mettre en contact les joueurs de jeux de plateau, de diplomatie, et de wargames de la région de Marseille. Ses fichiers vous permettront de compléter vos tables de Zargos, Europa, Civilization, etc. Plusieurs catégories possibles : moins de 14 ans, entre 14 et 18, plus de 18, fumeur ou non-fumeur.
Une belle initiative qui risque de ne déboucher sur rien tant que les organisateurs ne nous auront pas communiqué leur adresse ou leur numéro de téléphone...

Montbonnot. *La Guilde du Dauphiné* et *La confrérie des Deux Tours* se sont unies pour le meilleur et pour le pire, et surtout pour organiser des grandeur-natures. L'association résultante garde le nom de Confrérie des Deux Tours ; elle est joignable au 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnot. Tél. : (16) 76.90.72.24 (Olivier).

Paris. *Games & Dreams* cherche à compléter son équipe de paintball en vue d'un championnat de France 93. Renseignements : (1) 45.27.87.04.

Tarbes. L'association *Ex Calce Liberare* organise des grandeurs-natures (et ses dérivés : paintball, killer, murder parties). Le jeu de rôle sur table est également pratiqué : AD&D, L'appel de Cthulhu, Légendes celtiques, MegaTraveller, Mega... Renseignements : Thierry Sabathé au (16) 62.36.65.45.

BOUTIQUES

PARIS. Suite à une cessation d'activité, une boutique vend son stock de jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, figurines, etc., à un prix intéressant. Tél. : (1) 48.71. 16.45.

REIMS. Une nouvelle boutique *Vidéo Games* s'ouvre à la Galerie de l'Étape, 51100 Reims. Tél. : (16) 26.88.24.98.

NDF

DEBRIEFING

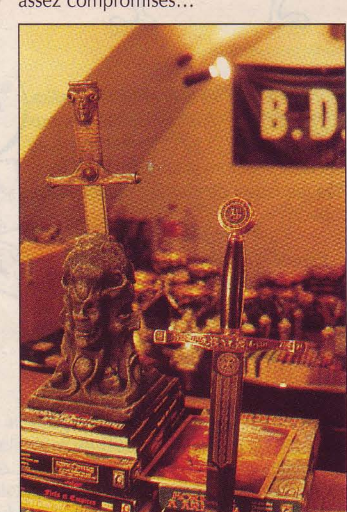
Initiatives & faits marquants du bimestre

Paris, 1er trophée de l'IDRAC

Certains, pour des coups d'envoi, veulent des coups de maître. Mais c'est au pied du mur qu'on voit le maçon.

Non que la manif fut un bide. Le programme était joli, la communication bien faite. On était bien accueilli, on se pressait dans les couloirs, le tout-jeu était venu, parfois de loin, ainsi que les illustrateurs les plus appréciés du domaine, et la projection vidéo Dolby Stéréo de *Terminator 2* fit salle comble. Mais le contrôle échappait vite aux responsables, et tout ce qui est « gestion des ressources humaines », comme on dit, fut assez fantomatique. Au résultat un joyeux bazar en forme d'auberge espagnole où l'on pouvait bien discuter et s'amuser, à condition d'avoir amené ses amis, ses jeux, ou d'avoir organisé son propre tournoi dans les moindres détails.

On a plus grincé des dents du côté des éditeurs qui avaient laissé aux organisateurs, très sûrs d'eux, le soin de mettre en place des tournois de jeux de plateau. Avec un seul responsable pour trois championnats différents sur trois étages, qui ne connaissait pas les jeux en question, les participants l'ont eu mauvaise. Plus encore quand il leur a fallu courir après leurs lots, qui avaient parfois disparu le temps qu'ils viennent les chercher... Sans oublier les visiteurs qui avaient payé 60 F pour participer à un tournoi et qui n'ont pu jouer faute de MJ. Bref il a sérieusement manqué d'effectifs et de suivi dans l'organisation. Paris a pourtant bien besoin de manifestations de ce genre, mais les chances de convaincre les éditeurs de participer à une seconde édition de celle-ci sont assez compromises...

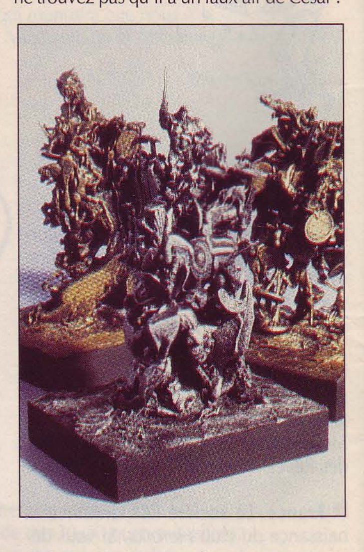


Jeoloisirs à Nevers

Une première ludique a eu lieu à Nevers, du 28 au 31 mai derniers, intitulée Jeoloisir 92. En effet, on trouvait sur 21000 m² un nouveau concept de salon professionnel ouvert au grand public (dix-neuf mille visiteurs !) et axé sur les loisirs, le sport et... le jeu ! On y retrouvait l'association Stratégos, rodée à l'animation des jeux de société, et la Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise (le CLAN) pour l'espace consacré au jeu de simulation. Stéphane Gesquieres a géré cet espace de plus de 900 m² avec brio et chaleur. La plupart des éditeurs avaient parié sur l'événement : Jeux Descartes, Ludodélire, Oriflam, Ideojeux, Eurogames, REK, etc. Casus Belli avait confié à l'animateur rhône-alpin Jean-Pierre Boillon la mission d'initier les néophytes au jeu de rôle avec Simulacres et toutes ses extensions. Le public a pu aussi découvrir le grandeur-nature, les murder-parties ou les stages spécialisés type Rêve de Jeu de GAEL, et voir qu'en fin de compte ce sont non seulement des loisirs sains et intelligents, mais même sportifs...

Vous avez dit cézarre...

Un concours de peinture de figurine est un bon moyen d'animer une boutique, et révèle des peintres de talent dont les travaux laissent rêveur. Faute de place face à la montée de ce genre de concours, nous avons dû cesser à une époque d'en publier des photos, à notre grand dam. Une fois n'est pas coutume, ce n'est pas une figurine gagnante que nous avons choisi de vous montrer, mais le trophée du concours organisé chaque année en février par la boutique Sapajou, à Paris. Réalisé par Bruno Allanson et Fabrice Delcourt, il nous a semblé suffisamment zinzin pour mériter un image. Vous ne trouvez pas qu'il a un faux air de César ?



Ci-contre, le trophée créé par Frank Dion. (photo C. Santerne)

A se revoir, Diane

En marge des 24 heures du Jeu, Poitiers peut s'enorgueillir d'une nouvelle manifestation qui démarre assez fort, avec près de cent trente participants, venus parfois de fort loin : le Trophée Diane de Poitiers.
Cette rencontre, qui mêle diverses compétitions, est organisée par l'association l'Ordalie. Elle a aussi été l'occasion, pour les responsables de club de la région, de parler de la création d'une guilde.
Enfin, avec le concours d'Oriflam, s'y est disputée la première Coupe de Cyberpunk (qui a déteint sur le killer devenu un cyberkiller !).
Amateurs de cyberaccessoires et microchips, guettez le calendrier début 93, pour la prochaine édition.

Et Amphère créa les monstres...

L'association de semi-réel de Montpellier renouvelle le genre du scénario à suite. Pour sa nouvelle « série » située dans le monde d'heroic fantasy de Gemtal, elle a développé trois races originales, qui comme les Mousquetaires sont quatre : les Khityss, ovipares et qui doivent protéger leur œuf ; les Ondis, dépositaires des connaissances et porteurs d'informations ; les Grovlos, fiers et batailleurs ; et un peu à part, les Nabotos, qui font des misères à tout le monde. Chaque ethnie, qui est représentée par plusieurs tribus, possède ses codes et ses rites, ses propres systèmes de valeurs, ses tabous. Une bonne idée qui change des sempiternels orques.

Concours de zines : le meilleur a gagné !

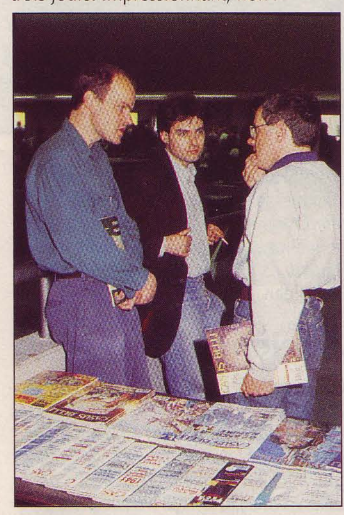
L'association Cerber, qui vise à réunir les zines français, a organisé son premier Concours du meilleur fanzine. L'édition 92 mettait en lice dix-huit fanzines de bonne facture. Pour les généralistes : Akallabeth, Atmosphères, Autre Monde, Caliope, Coup Critique, L'Autre Monde, La charge du Hobbit, La mare aux diables, les rêveurs de runes, Palantir, Parchemin, Rock and rôle, et Slam the door of west. Et pour les spécialistes : Allô ? la terre ! (Robotech), Feerik, Holobar Soir (AD&D), et l'Antre du Dragon (Légendes).
Le jury se composait d'une trentaine de personnes, joueurs, dessinateurs, meneurs de jeu. Le gagnant est... (scritch, scritch)...
● Slam the door of west, Prix du meilleur fanzine 92.
Un Prix du meilleur espoir 92 est allé encouragé le zine Parchemin.

Pour les contacter :
Amphère : 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier, tél. : (16).67.72.60.19.
L'Ordalie : MLC rue St-Pierre-le-Puellier, 86000 Poitiers.
Cerber : Philippe Boulanger, 6 rue du commandant Bouchet, 93800 Epinay-sur-Seine, tél. : (1).48.26.43.95.
CLAN : Jean-Lou Corde, Club Léo Lagrange, 1 esplanade du Palais ducal, 58000 Nevers.
GAEL (Rêve de jeu) : 13 rue André Malraux, 69960 Corbras, (16) 72.50.16.39.

Nouvelles du Monde

PAYS-BAS

On nous bassine avec Maastricht. Nous avons préféré Eindhoven, dont le charme touristique était limité à quelques pubs rivalisant de décibels pour leur clientèle de rockers venus assister à un mégaconcert le lendemain. Cette première Convention de jeu de Eindhoven, préparée de longue date, a attiré pas loin de quatre mille personnes sur trois jours. Impressionnant, non ?

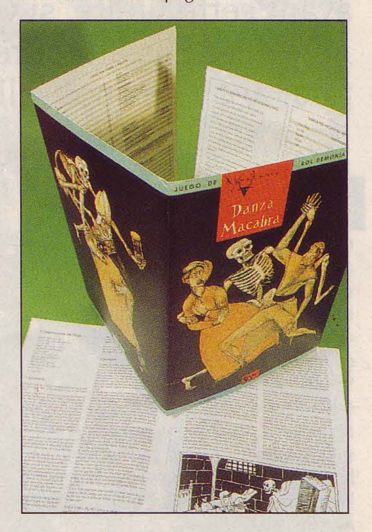


Grande discussion entre Kevin Zucker, Laurent Henninger et un responsable de club hollandais. Quand il ne joue pas au wargame ou de la musique classique, Kevin Zucker organise des circuits de visite des sites de la campagne d'Italie...

Des Hollandais, bien sûr, mais aussi des Allemands, des Belges, des Anglais, quelques Français, mais pas beaucoup. Et c'est un tort, surtout pour les wargameurs : le stand du magasin organisateur, 999, s'adossait à un véritable mur de wargame de 8 mètres de long sur 3 mètres de haut, avec les derniers suppléments ASL, avec des gammes complètes introuvables en France, avec des incunables qu'on croyait épuisés depuis des lustres, avec des boites entières de revues... Laurent Henninger a failli nous en faire une syncope ! Ils ont raté aussi l'occasion de discuter avec Richard Berg, qui a bien dû créer à lui seul un bon tiers des wargames américains ; avec Kevin Zucker, auteur fétiche de Clash of Arms et créateur du système repris dans notre jeu « 1792, la patrie en danger » accompagné de son éditeur Ed Wimble (aussi auteur de supplément pour Cthulhu...) ; ou Winston Hamilton, éditeur de la série Europa.
Notez que de notre côté, nous avons été surpris par la quantité de lecteurs de Casus ! Partis « en reportage », nous avions pris quelques numéros avec nous, mais sans penser réellement en vendre. Erreur, les Néerlandais ludophiles connaissent Casus, et furent ravis de l'aubaine de compléter des collections commencées au coup par coup lors d'incursion en Belgique. Gros succès pour les jeux en encart et pour Laelith.
Il faut dire que malgré une forte proportion de joueurs par habitant, les Pays-Bas restent un trop petit marché pour rentabiliser des versions traduites des jeux. Seul Donjons et Dragon a fait le saut, ainsi que Civilisation, qui peut espérer toucher un public assez large. Pour les autres jeux, les joueurs ont pris le pli de jouer en anglais, le plus souvent.
Cela dit, le jeu est encore « jeune » en Hollande, et si des manifestations ouvertes comme celle-ci (qui ne se limitait pas aux seuls jeux de simulation) se généralisent, le nombre des joueurs peut encore croître dans les années à venir.

ESPAGNE

Aquelarre, le jeu de rôle de médiéval-sorcellerie continue son bonhomme de chemin avec la parution de l'écran. L'acheteur n'est pas volé, puisqu'il est accompagné de détails et d'un scénario sur une personne beaucoup plus médiatique à l'époque que de nos jours : la Mort, Grande Faucheuse squelettique à l'arme toujours aiguisée et à l'ample houppelande noire artistiquement effrangée par des millénaires d'errance. Si aucun éditeur ne se décide à traduire ce jeu, mettez-vous à l'espagnol. ■
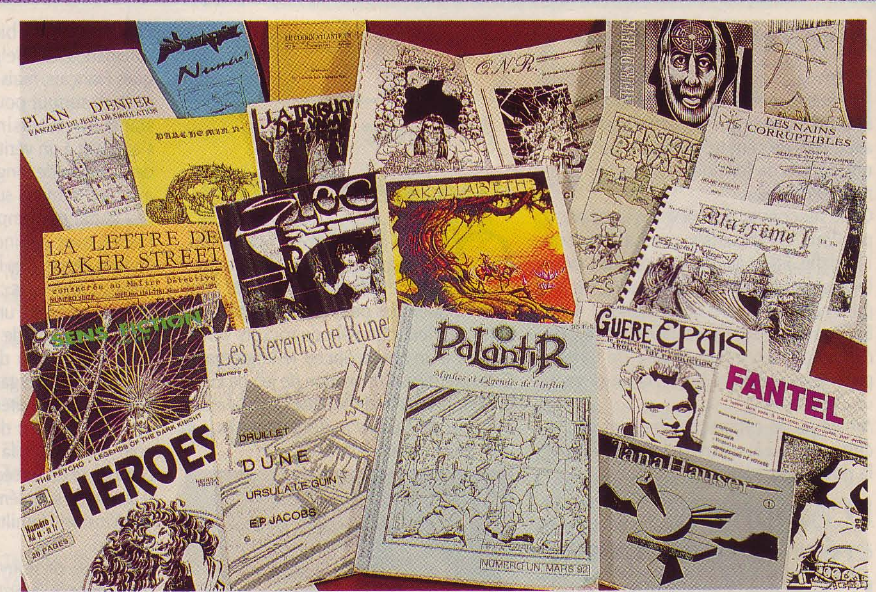


L'organisateur de la convention de Eindhoven, Michael Bruinsma, devant son mur de jeu, où en fin de convention s'ouvraient quelques brèches dues aux assauts répétés de joueurs en transe.



ZINES

NDF

Un bimestre particulièrement chargé, avec une floraison exceptionnelle de très bons premiers numéros. Un conseil en passant : cette rubrique est bouclée vers le 15 du mois précédent la sortie de Casus. Essayez de m'envoyer vos œuvres avant cette limite, si vous ne voulez pas attendre trois mois pour avoir des nouvelles…



Nouveaux

● **Akallabêth** n° 1, 22 pages, 10 francs, apériodique. Un très très bon premier numéro, avec notamment des scénarios Stormbringer et Simulacres, deux aides de jeu « génériques » (j'ai bien aimé celle sur l'équipement)… Radio Troll, 1 rue Rachel, 95610 Montmorency.

● **Blasfême** n° 0, 31 pages, 20 francs, « périodicité démoniaque ». Un gros dossier sur les vampires, où l'on parle notamment beaucoup de Prédateurs (le jeu de rôle !). Fred Pernet, 3 rue René Naudin, 74100 Annemasse.

● **La gazette des Sages** n° 1, 23 pages, 8 francs, « apériodique à tendance mensuelle ». On y parle beaucoup d'AD&D, un peu de Diplomacy et de jeux sur ordinateur. Vincent Graux, 18 rue Rambuteau, 75003 Paris.

● **Head of Cthulhu** n° 1, 38 pages, 18 francs, bimestriel. Voilà un zine que tous les Gardiens des Arcanes devraient se procurer. On y trouve plein de choses intéressantes sur le Klu Klux Klan, l'Amérique des Années folles, les gangs et les gangsters… Bref, c'est excellent. T. Saunier, 59 rue de Villeceaux, 77480 Bray-sur-Seine.

● **Horizons Magnifiés** n° 1, 18 pages, 12 francs, trimestriel approximatif. Principal morceau de ce numéro : une description de l'Amérique du Sud pour Hawkmoon. Thierry Gebelin, 278 chemin du Cade, 30380 Saint-Christol-les-Ales.

● **Grimoire** n° 1, 31 pages, 25 francs, trimestriel. Consacré entièrement à Warhammer, avec un tas de trucs, d'intérêt variable mais en moyenne largement au dessus du niveau de la mer. En bref : nouveaux monstres, PNJ détaillé, plan d'une citadelle naine, règles optionnelles, nouvelle carrière… Sébastien Boudaud, 3 rue André le Nôtre, 49300 Cholet.

● **Lugdunum Magazine** n° 0, 8 pages, gratuit. Davantage une ébauche prometteuse qu'un véritable zine. Attendons le n° 1 pour juger. Maison des Associations, 13 rue Dussaussoy, 69006 Lyon.

● **Les Nains corruptibles** n° 1, 19 pages, 10 francs, apériodique. Un PNJ et un Prince-Démon pour INS, une présentation de Rifts, une aide de jeu Cyber Age/Athanor ; le tout de bonne qualité. Alexandre Boronad, 142 rue d'Arcole, 30000 Nîmes.

● **Run and Shoot** n° 0, 8 pages, 5 francs, périodicité inconnue. Son sous-titre : « le seul zine entièrement consacré à Blood Bowl » est une présentation suffisamment éloquente. Jean-Michel Bolliet, 7 avenue Rossellini, 69100 Villeurbanne.

● **SAN** n° 3, 8 pages, prix et périodicité inconnus. Un peu léger, mais attendons le prochain… Geoffrey Girost, 11 rue J. Lacoste, 10000 Troyes.

● **Sumo's Karaoke Club** n° 7, 68 pages, 1£, trimestriel. Une très copieuse revue britannique qui parle exclusivement de jeux de plateau. Dommage que la plupart soient inconnus dans nos régions, ça a l'air très bien. Mike Siggins, 129 Ardmore Lane, Buckhurst Hill, Essex, England IG9 5SB.

● **TanaHauser** n° 1, 56 pages format A5, 10 francs, périodicité inconnue. Star Wars, Shadowrun, INS, Marvel Super Héros, nouvelles… Un excellent départ. Gilles Barreau, 3 rue Fontaine blanche, 35131 Pont-Péan.

Anciens

● **Atmosphères** n° 3, 55 pages, 20 francs, trimestriel « si tout va bien ». Un très bon zine axé sur les inspis et l'ambiance. Scénarios L'appel de Cthulhu et Rêve de Dragon, mini jeu de rôle un peu, heu… particulier intitulé J.R.T.M qui n'a aucun rapport, même lointain avec les Terres du Milieu…

● **Dragons et Microchips** n° 4, 83 pages, 20 francs, périodicité inconnue. Très dense et de très grande qualité, avec des articles sur les zines, les bouquins, Lovecraft et L'appel de Cthulhu, et leur monde maison.

● **Guère épais** n° 6, 15 pages, 6 francs, périodicité capricieuse. Un scénario medfan, un astronef pour Star Wars, une nouvelle, une BD hideuse, des inspi bouquins et ciné…

● **Kaotic** n° 2, 38 pages, 15 francs, trimestriel. Moins de jeu de rôle, plus de nouvelles, d'articles sur la bande dessinée… Sans oublier une BD encore pire que celle de Guère épais. A part ça, un bon zine.

● **Killer 92**, 24 pages, 10 francs, annuel. Il s'agit en fait du « débriefing » d'un killer qui s'est tenu sur Poitiers. C'est drôle à lire, et contient quelques conseils et trucs intéressants pour les organisateurs de killer. Rappel d'adresse : La Citadelle du jeu, 185 avenue Albert Thomas, 87065 Limoges.

● **Les Lansquenets** n° 18, 28 pages, prix inconnu, « apériodique régulier » (5 par an). Encore et toujours des nouvelles de leurs campagnes. Très agréable, comme à chaque fois…

● **Parchemin** n° 2, 48 pages, 25 francs, périodicité inconnue. Un spécial Tolkien (c'est la mode !) non dénué d'intérêt, où l'on parle aussi de Brocéliande… Un bon zine.

● **Pêcheurs de Lune** n° 3, 16 pages, prix inconnu, bimestriel. Plus épais et plus intéressant, et toujours consacré à Hurlements. Bonne continuation !

● **Persiste et zine** hors-série n° 1, 41 pages, 15 francs, périodicité inconnue. Un spécial Warhammer (encore un !), avec quelques nouvelles carrières, deux nouvelles races et un gros scénario.

● **Plan d'enfer** n° 3, 36 pages, 12 francs, mensuel. Toujours théoriquement consacré aux seules productions Chaosium (avec la description d'un monde pour Stormbringer qui ne manque pas d'intérêt), mais il s'ouvre également sur les autres jeux, avec un scénario Star Wars et une critique incendiaire de Bloodlust.

● **Orichalque** n° 6, 18 pages, 20 francs, bimestriel. Deux aides de jeu et deux scénarios pour AD&D. Toujours agréable à lire.

● **Les Rêveurs de Runes** n° 2, 45 pages, 22 francs, périodicité inconnue. Le plus beau zine du bimestre. On y parle de Druillet, d'E.P. Jacobs, d'Ursula Le Guin et de Dune. Chaudement recommandé.

NE CONFONDEZ PAS :

L'N INCORRUPTIBLE



LES NAINS CORRUPTIBLES





● **Le Sanctuaire des Volcans** n° 13, 40 pages, 10 francs, théoriquement trimestriel. Le bulletin de l'Association des jeux chamalièrois, d'un intérêt limité pour les joueurs qui ne sont pas du coin. A noter toutefois une longue description du Rétheur, nouvelle classe de perso pour Rolemaster.

● **Sens Fiction** n° 6, 40 pages, 25 francs, apériodique. Toujours un très bon zine de SF qui parle un peu de jeu de rôle. La maquette est très pro. Il est juste dommage qu'il ait perdu deux pages en cours de route... Nouvelle adresse : Olivier Portejoie, 78 rue des Turcies, 45000 Orléans.

● **Slog** n° 2, 40 pages, 20 francs, apériodique. De bonnes choses et de moins bonnes pour Torg et L'appel de Cthulhu, ainsi que quelques nouvelles. Inégal.

● **Tinkle bavard** n° 15, 30 pages, 20 FF/4 FS/95 FB. Le meilleur des zines suisses continue son petit bonhomme de chemin dans la bonne humeur.

● **La tribune des vagabonds du rêve** n° 9, 30 pages, 10 francs, mensuel. Toujours un très bon zine avec cette fois-ci des scénarios Hawkmoon, Rêve de Dragon, AD&D, Empire Galactique, des aides de jeu (Rêve de Dragon, RuneQuest), une nouvelle... Le tout de grande qualité.

● **The Unspeakable Oath** n° 5, 4 $/35 FF, 80 pages format A5, trimestriel. Comme d'habitude, d'excellents scénarios et aides de jeu pour L'appel de Cthulhu. C'est un numéro spécial Grande-Bretagne, avec plein de petits articles sur les lieux bizarres du Royaume-Uni, le traitement des fous dans l'Angleterre victorienne, et autres merveilles.

Coup de projecteur sur...

● **Palantir** n° 1, 124 pages, 25 francs, semestriel. Un zine dont le moins qu'on puisse dire est qu'il est hors normes ! Pour vous donner une idée du sommaire, vous y trouverez : des scénarios L'appel de Cthulhu, AD&D/Rolemaster, James Bond, Bloodlust et Star Wars ; des aides de jeu pour Maléfices, James Bond, L'appel de Cthulhu, AD&D/Rolemaster, Bloodlust, JRTM, Chill, une interview de Croc. Du premier coup, Palantir est parvenu à un niveau de qualité que bien des revues pro passées ou récentes pourraient lui envier. Jean-Philippe Dufour, 42 rue Brancas 92310 Sèvres.

Hors jeu

● **Heroes** n° 1, 27 pages, 20 francs. Encore une revue qui parle de comics. Intéressant pour les fans. DI-Association, Gérard Morvan, 6 rue des Marchands, 78310 Coignières.

● **La Lettre de Baker Street** n° 15 et 16, 10 pages chaque, 10 francs. Je commence à être à court de termes élogieux pour parler de la LBS. Ils s'occupent aussi d'une émission radio sur Dijon. C'est tous les mercredis de 19 à 21 heures, sur radio VTI, 106.3 Mhz. Il y est question de jeu de rôle, entre autres.

● **Solstare** n° 0, 24 pages format A5, prix inconnu. Une parodie hilarante de revue scientifique, qui développe notamment une théorie démente d'univers-océan qui pourrait faire un cadre de jeu intéressant. Tous mes voeux de bonne continuation ! Dominique Bertrand, Métairie, route nationale, 66500 Eus.

● **Synapse** n° 9, 30 pages format A5, prix inconnu, mensuel. Consacré exclusivement à des comptes rendus de partie de jeux par correspondance gérées par ordinateur. Pour moi, c'est de l'hébreu, mais il se trouvera sûrement des gens intéressés...

Tristan Lhomme



Zines de SF

Les industrieuses éditions Antarès viennent de sortir un nouveau titre d'Edgar Rice Burroughs : **Le naufragé de la préhistoire**. Un homme primitif du pléistocène se retrouve dans la jungle africaine du début de notre siècle et c'est le départ d'aventures fougueuses comme le créateur de Tarzan savait si bien en écrire. Parallèlement, ces mêmes éditions viennent de réimprimer **La malédiction de Solomon Kane**, pastiche de Robert Howard par l'auteur italien Gianluigi Zuddas que je recommande chaudement à tous les fans du puritain cousin de Conan. Pour commander ces ouvrages ou pour vous abonner à Antarès, revue semestrielle consacrée à la SF internationale, une seule adresse : Éditions Antarès, La Magali, chemin Calabro, 83160 La Valette.

Maelström n° 2 vient de paraître, très en progrès par rapport au premier. Fanzine au format A4 comptant 84 pages, il est en vente au prix de 25 F à l'adresse suivante : 16 B avenue Denfert-Rochereau, 25000 Besançon.

Sens Fiction n° 6 est enfin sorti, après bien des déboires narrés dans l'éditorial. Au sommaire : un scénario pour L'Appel de Cthulhu, une aide de jeu pour Paranoïa, des nouvelles, de nombreuses critiques et une revue des fanzines de SF bien faite et relativement complète. Si vous désirez vous procurer cet excellent zine, il vous en coûtera 25 F (et 120 F pour six numéros) à envoyer à Sens Fiction, 78, rue des Turcies, 45000 Orléans.

Roland C. Wagner

NDF

Passion d'été !

Le temps des vacances est arrivé… sauf pour Joe Casus qui restera enchaîné à son minitel jusqu'en septembre. Alors si jamais vous vous ennuyez sur votre bout de plage ensoleillé, pensez à lui faire un petit bonjour sur 3615 CASUS !

Toutes les passions sur minitel (PAS + Envoi)

Mine de rien, notre nouvelle rubrique Passion est une vraie révolution dans l'univers de la télématique. En effet, jamais les utilisateurs du minitel n'avaient eu jusqu'à présent la possibilité de créer et de gérer de véritables services consacrés à tous les sujets qui leur tiennent à cœur. A l'heure où j'écris ces lignes, c'est déjà près de cinquante services spécialisés qui vous sont proposés sur CASUS, et ce n'est qu'un début ! Pour les consulter, rien de plus simple…

— Une fois sur 3615 CASUS, tapez PAS + Envoi, puis 2 + Envoi.

— Jetez un œil à la liste des services Passion en tapant 1 + Envoi et faites votre choix…

— Vous connaissez déjà le service qui vous intéresse ? Alors, tapez son mot clé suivi du caractère « * », avant d'appuyer sur la touche Envoi.

— Pour connaître les meilleurs services, consultez notre hit-parade permanent.

Pourquoi la rubrique Passion ?

En concevant cette nouvelle rubrique, nous avons voulu créer l'équivalent minitélique des fanzines sur papier. Cette idée nous a paru avoir plusieurs avantages évidents :

- **Pas de problèmes de distribution**. Pour distribuer un fanzine, il faut trouver des points de vente, ce qui n'est pas toujours évident. Avec le minitel, il est possible, du jour au lendemain, de toucher des joueurs de la France entière.
- **Des frais réduits**. La création et la gestion des services Passion se faisant en 3614, il n'est plus nécessaire de dépenser une fortune en frais d'impression pour répandre sa bonne parole…
- **Une réelle interactivité**. Connectés et gestionnaires peuvent échanger directement leurs idées et points de vue.
- **Une liberté totale**. Les services Passion peuvent être mis à jour quotidiennement et suivre de près l'évolution du monde du jeu, ce qu'un fanzine plus ou moins régulier ne pourra jamais faire.
- **Une présentation attrayante**. Les passionnés ne sont pas toujours doués pour la mise en page. Heureusement, sur le minitel, les « tâches d'encre » ne se voient pas…

Bref, malgré les problèmes techniques qui se sont posés pour sa réalisation, le projet Passion nous a semblé mériter quelques efforts. Bien sûr, nous aurions aimé que la consultation des services Passion puisse se faire en 3614, mais comme il a fallu près de trois années de travail pour lui donner naissance…

Créer un service Passion (3614 CREATEL)

Vous n'avez pas trouvé de service Passion qui vous convienne ? Vous vous sentez l'âme d'un grand communicateur ? Vous êtes tenté par la gestion d'un service ? Alors, pas d'hésitation, connectez-vous en 3614 CREATEL. Les différentes étapes de la création d'un service Passion ont déjà été passées en revue dans CB 68 et elles ne seront pas répétées ici. Toutefois, certains points méritent d'être rappelés et précisés.

- Au moment de la création, pensez à choisir un mot clé simple et facilement mémorisable. C'est lui qui permettra aux connectés d'accéder directement à votre service.
- N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées. Vous êtes le responsable de votre service, nous devons donc vous connaître.
- Utilisez au mieux vos bandeaux publicitaires. Ces bandeaux apparaissant régulièrement dans tous les secteurs de la rubrique Passion, ils permettent de faire connaître votre service. N'oubliez pas d'indiquer votre mot clé, suivi de *Envoi. Modifiez régulièrement vos « accroches ».
- Ne négligez pas certaines possibilités. Ainsi, par exemple, les murs de votre service peuvent parfaitement faire office de répertoire « Questions/Réponses ». En effet, lorsque vous validez un nouveau mur, vous pouvez parfaitement lui ajouter quelques paragraphes en tapant M + Envoi.
- Faites la promotion de votre service Passion. Utilisez les murs de 3615 CASUS, les fanzines que vous connaissez, les conventions auxquelles vous participez, etc.
- Vous avez besoin d'un renseignement ? Utilisez l'option 9, « Dialoguer avec Excelsior », vous aurez rapidement une réponse.
- Employez toutes les possibilités graphiques du minitel (textes clignotants, inversés, caractères spéciaux, etc.). La touche Guide vous permettra de savoir comment procéder.
- Sachez vous spécialiser. Un service passion ne peut pas s'intéresser à tout, alors choisissez bien votre créneau… en essayant d'être original !
- Gérer un service est une véritable affaire de passion. Il ne suffit pas de le créer, il faut aussi le faire *vivre*. Connectez-vous régulièrement sur 3614 CREATEL pour développer votre rubrique. Sachez la rendre utile et intéressante en proposant des conseils, des scoops, des tests, des critiques, des infos, etc. ■

RUBRIQUE PASSION : les meilleurs services

Depuis l'ouverture de la rubrique Passion, certains services se sont déjà détachés du lot. Pourquoi ne pas leur rendre une petite visite ?

- **Elfica** (Elfica *Envoi). Créé par le responsable du zine du même nom, ce service s'intéresse à Tolkien, aux jeux de rôle en général et aux jeux vidéo. Il propose des concours, des critiques de jeux vidéo.
- **Miskatonik** (Cthulhu *Envoi). Service axé essentiellement sur L'appel de Cthulhu et Lovecraft, qui s'adresse à tous les amateurs de fantastique et d'heroic fantasy. Concours, infos, littérature, etc.
- **Cyberpunk et futur sombre** (Cyber *Envoi). Le titre de ce service est assez explicite, non ? Conseils, infos, débats…
- **Rogue** (Rogu *Envoi). Tous les secrets de Rogue ! Vous voulez connaître les effets d'une potion ou apprendre les trucs qui feront de vous un vétéran ? Ce service vous explique comment ne pas « mourir idiot » au fond du Cloaque.
- **Tenebreuse**. Créé par un passionné de l'œuvre de Marion Zimmer Bradley, ce service a pour ambition de mettre au point un système de pouvoirs psy utilisable avec tous les jeux de rôle.
- **Paintball** (Paintb *Envoi). Le service des fans de Paintball ! Initiation, conseils, trucs et infos en tous genres.

Mais attention, il existe encore des dizaines d'autres services Passion : Sous le soleil de Satan (INS/MV), Star Wars, Les vagabonds du rêve (Rêve de Dragon), Chroniques de Glorantha (RuneQuest), Alternative (nouveau jeu de rôle), etc.

3615 CASUS

Contactez nos collaborateurs (BAL + Envoi)

N'oubliez pas que si vous avez une boîte aux lettres sur 3615 CASUS, vous pouvez contacter directement certains membres de notre équipe :

Valmont
Laurent Henninger
wargames

Athanor
Pierre Rosenthal
Simulacres, etc.

Jean
Jean Balczesak
AdC, Star Wars

Ermold
Denis Beck
AD&D, etc.

Tedd
Marc Brandsma
wargames, ludotique

Dame du Lac
Anne Vétillard
Torg, Légendes

Triplezero
François Décamp
figurines

Intruder
Claude Esmein

Alarm
Michel Vineau

Iago
Xavier Blanchot

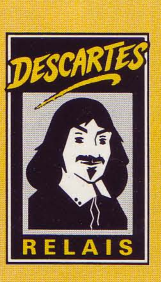








P. 102




NOUVELLE VERSION FRANÇAISE
SHADOWRUN™
EXPLORATION PREVUE AUTOMNE 92
BATTLETECH®
A GAME OF ARMORED COMBAT
NOUVELLE VERSION FRANÇAISE
FASA CORPORATION
DESCARTES EDITEUR
Editions Françaises réalisées par Jeux Descartes.
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15.
Tél. : 16 (1) 46.48.48.20
Fax : 16 (1) 46.48.48.25
© 1992 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marques utilisées par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.